天下玩友是一家

游戏城寨

游戏·网络·音乐互动志

定价 9.80元

LeveL 45

参与本期读者调查，有机会获赠植松伸夫等人签名的PRESS START 2008纪念海报。

观点 VIEWPOINTS

Web Show专题

网上网下，往前往后
聊聊我在网络上的朋友们

游戏点评

寂静岭 归乡
战争机器2
恶魔城：被夺的刻印
神鬼寓言2
DJMAX 酷懒之味
天诛4
Wii Music

城寨茶馆

游戏之外，
您还拥有什么？

网聚玩家的力量

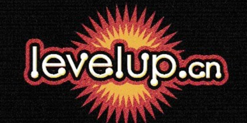
特别企划

Game 3.0概念杂谈

交流、创造、分享、服务、社会……
社区生活化的游戏，
你准备好迎接Game 3.0时代了么？

专栏

曹纲 | 李济潇 | czk11 | Darkbaby
雪猹 | 阿修罗 | 一刀



PRESENTS

■电脑报电子音像出版社

游戏城寨!Max



【12月游戏推荐】12月各机种大作逐一细数
【游戏收藏夹】收录经典作品赏析并赠送试玩



十一月的雨 November Rain

文/尼亚
2008年11月

十一月的雨，应该是冰冷的，夹着雪花或者冰晶，打在身上，刺骨寒冷。

今天早上，阵雨突降，雨点巨大且细密，卷起裤管，膝盖以上也被打湿。听着许久未曾听到的雨水敲打伞面的滴嗒声，穿着短袖上衣的胳膊感到一丝凉意，想这闷热的季节终将结束了。走在来公司的路上，我左手撑着伞，另外一只手从包里掏出MP3，打开枪炮与玫瑰的目录——Guns and Roses，找到《运用你的幻觉》专辑——Use Your Illusion I，选择《十一月的雨》这首歌——November Rain。钢琴声响起，许久未听的旋律熟悉而陌生。

撑伞走在雨中，回忆脑海中残留的画面：Axl Rose坐在钢琴前，专心地按着琴键。他的外套只有一件遮盖上身的红色上衣，白晰的大腿露在外面，浑身湿透，是汗水和自己浇的矿泉水，亦或在他心中，这是十一月的雨。

他抬起头，唱出声音。

When I look in to your eyes,I can see a love restrained.

从你的双眼中，我看到的是压抑的爱。

过去的某段日子中，每天沉浸在枪炮玫瑰和涅磐等乐队的喧嚣音乐中，整个人似乎在颓败到一定程度之后反而充满越燃越烈的激情。每日放学后用力蹬着自行车，穿过拥挤的街道，在下坡的地段得到最高的速度，随着耳机里的音乐高声唱着，周围人的眼光从未在意。有时候放开把手，将双臂伸平，体验行于边缘的快感。当然，在摔过一两次之后，会稍稍收敛。最后仅剩的肆意只有在雨中不打伞，让雨水浇透全身的爽快。

整个吵闹的青春期都在浮躁地随着音乐的节奏抖动身体，那时候的力量，多在酒精中麻痹，或者在昏暗的酒吧的小型摇滚演出前蹦跳的POGO中释放。

So if you want to love me,then darling don't refrain, or i'll just end up my walking,in the cold November rain.

想爱就不要犹豫，否则在这冰冷的十一月的雨中，爱将走向尽头。

我悄悄告诉你，当Axl唱到上面一句转入副歌高潮的句子时，隐藏在我内心深处的一些悸动被激荡的音乐捅了一下，全部涌出来，并且被放大无数倍。

我停下脚步，甩动左臂扔掉雨伞，这个我以前从不需要的东西旋转着飞出去几米，落在地上啪的一声激起一片水花，我没回头看那水花是不是溅在某些刚好路过的行人身上。密集的雨水瞬间打湿了我全身的衣服，紧紧贴在我的皮肤上，像被什么人紧紧拥抱。抬头让冰冷的雨狠狠地砸在我的正脸上，随着耳机中的音乐大声唱出歌中的句子："Don't you think that you need somebody？"没有太多味道的冰凉的水浸入眼睛、鼻孔和张开的嘴中，通过嗓子流进我的身体。换气和发声因为水的干扰变得不协调，被呛到的自己重重地咳嗽了两声。就像演唱会上忘词的歌星一样，这些小的差错不会影响整台演出，我回身捡起伞继续向公司走，当然，嘴中还唱着歌，那些歌词我再熟悉不过了。

当歌的最后一个音符响过之后，我为我自己的行动深感欣慰，即使要湿漉漉地坐在办公室中，那也无所谓，因为某些充满力量年代的感觉似乎回到我的身体中。仅存的理智让我环视周围，这个平日应该有不少赶着上班的人的时段，在我恍惚的视线中却空无一人，整条街道陷入了奇异的安静之中，就像曾经发生的某个夏日的傍晚，喧嚣后只有哗哗的雨声。我感觉自己穿着的并非工整的衬衫，而是被雨水打得皱皱巴巴的T恤；脚上穿着的也并非光亮的皮鞋，而是被雨水洗掉表面层层灰尘的"白网"牌球鞋。

我将手伸入包中，凭感觉按下MP3的后退按键，重新播放这"十一月的雨"。

前奏安静的旋律响起，合着雨水打在我头顶的绸子伞布上的连续啪嗒声。我用夹着快抽完的烟的右手手背推了推眼镜，干燥的烟卷并未因周围的潮湿而沾上哪怕一点儿水珠。

我将左手从伞的庇护下伸出，雨水落在手心。和寻常的夏日雨水几乎没有分别。

当然，这个下雨的早晨，如果你和我走在同一条路上的话，我也没有任何不寻常的表现能引起你哪怕一点儿的注意。除了我将MP3换回十年前最爱的歌中的一首外，这个早晨不论对于这个我仍未熟知的城市，还是这里也许常见的并不刺骨寒冷的十一月雨，都没有更多意外。如果你玩过《波斯王子 时之沙》，你可以这样想象，我按下后退键，启动时间沙漏倒回时间后重新正常地打着伞走了一趟这条走过数百次的上班必经之路。

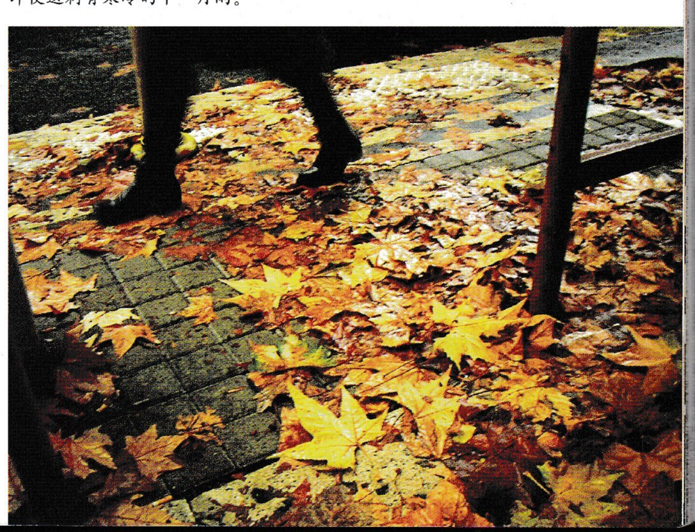
我放下被淋湿的裤管坐在办公室里之后，刚才"淋雨、唱歌、空无一人的街道"的这个情景真切的在我脑海中漂浮，我仍然能看到自己站在雨中用超大的声音喊叫的情景，只是这情节发生的具体年代以及次数我暂时无法分辨。

现在，我坐在自己的座位上，外面的雨已经停了，天空也似乎放晴，几乎没有什么迹象表明一两个小时前下过雨。这个夏天会延续到十一月的城市马上将迎来立冬这个节令。也许是睡眠不足，也许是最近什么意念扭曲的游戏玩多了，我脑子里的时间概念跟记忆开了一个小玩笑，但是我努力讲述什么是真实发生的，什么又是虚构的，前面是这样，下面也是这样。

我悄悄告诉你，其实我是个文静的孩子，我一直是。我喜欢看书，照着漫画书画画，一个人安静地玩游戏，或者一边听音乐一边做前面的这些事情。还有，我不抽烟，根本就没抽过。

So never mind the darkness,we still can find a way。Because nothig lasts forever,Even cold November rain.

不要在意黑暗，我们终将走出阴影。因为没有什么可以永远延续，即使这刺骨寒冷的十一月雨。



目录

WWW.LEVELUP.CN



COVER STAFF　LV45

封面：生化危机5　© Copyright：Capcom
封面设计：于航　目录设计：翟中阳

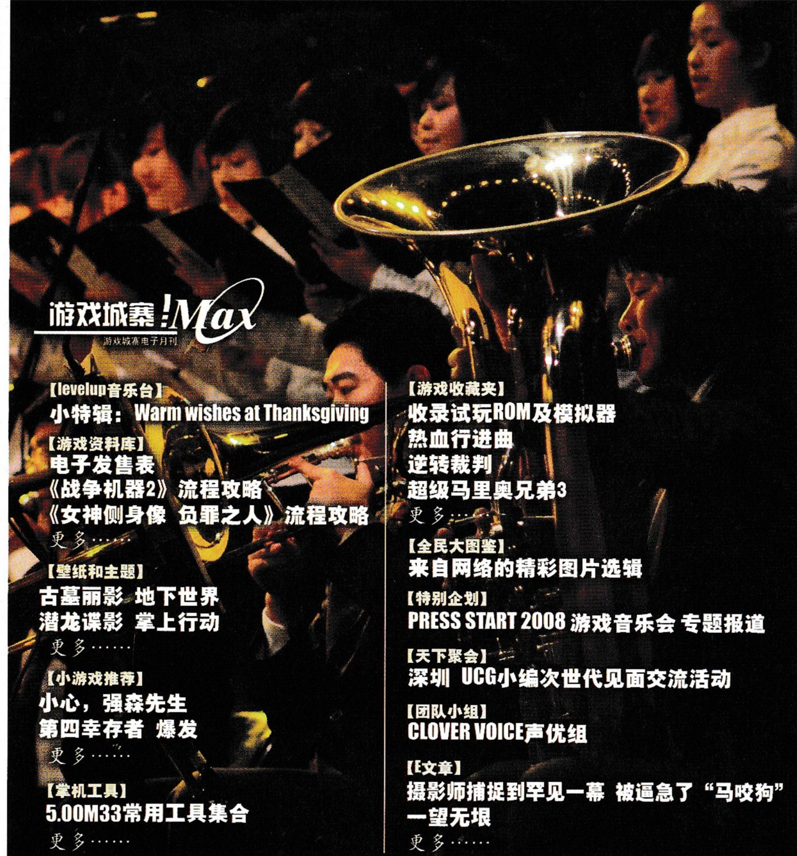
游戏城寨

www.levelup.cn

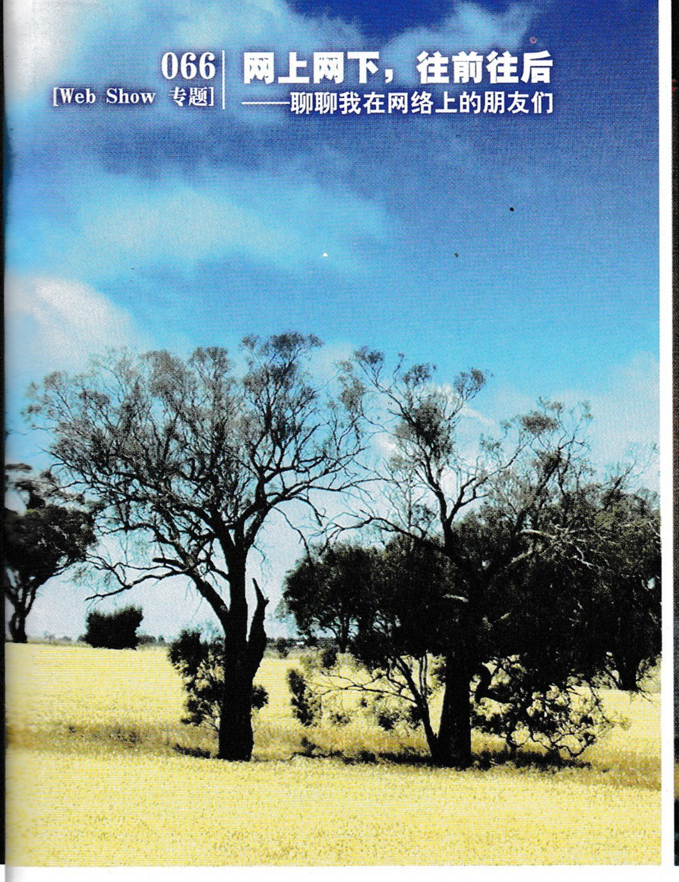
策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组

读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010

主　　编：Hikaru
责任编辑：白夜
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4863066
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4863066
开　　本：16开 185毫米×260毫米
版　　次：2008年11月第一版
印　　次：2008年11月第一次印刷
印　　张：7
印　　数：0001－3500册
字　　数：150千字
出版日期：2008年11月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-059-3









游戏生活部分

PAGE

PAGE

对《游戏城寨》的看法、建议和批评，请发送到：
chengzhaidb@163.com
我们期待着听到大家的意见。

业界大事记

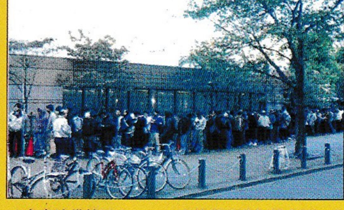
文编 六段音速



硬件 HARDWARE NDSi首批出货售磬，2天累计销量17万台！

本月热点 TOP NEWS OF THE MONTH

11月1日，任天堂新一代改良版掌机NDSi开始正式在日本贩卖。首发当天，由于不少游戏店、电器店提前实行了预约贩卖制，所以在东京的秋叶原和大阪的那霸等地并未出现去年NDSL首发时人潮汹涌的排队购机景象，Yodobashi Camera、AsobitCity和Sofmap等大型零售商的首发都进行得井然有序。



▲东京池袋的BicCamera，店外排队购机的人群一度曾达到400人之多。

然而，没有实施预约制的店面，情况则截然相反。在位于东京池袋的BicCamera，早上8点钟开店前2个小时，店外就已经出现了近300人的大规模人群，到上午9点半时进一步壮大到400人，排队购机的队伍一直从店门口延伸到附近的公园里，店方为了避免混乱不得不提前开始贩卖。

根据EnterBrain的统计数据，截止到11月2日，NDSi首周2天的销量为17万779台，首批出货基本上全部卖光。



◀由于首批出货量十分有限，绝大部分店面在首发开始后不久就都打出了售完的告示。

软件 SOFTWARE X360虚拟化身商店明春上线



▲虚拟化身的在线商店很可能将成为微软在LIVE上的摇钱树。

11月19日，微软最近几个月一直在大力宣传的Xbox Live新体验，也就是大家常说的X360秋季升级和新界面即将正式推出。微软官方保证，升级后将陆续有更多新项目紧跟着上线，这其中就包括预定于明年春天开始营业的X360虚拟化身商店。据悉，玩家们将可以在这里购买"无以计数"的各种服装、饰品和道具来打造自己的个性虚拟化身。

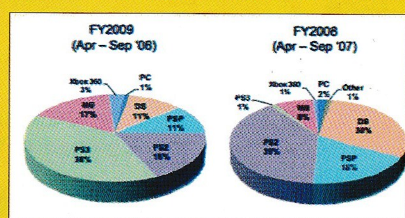
微软Xbox Live业务产品部欧洲地区经理Robin Burrowes透露，上线后的虚拟化身商店将有大量世界知名品牌进驻，其中主要以流行服饰和运动用品为主，也会有知名游戏发行商带来自家的独特虚拟道具。微软希望能吸引那些知名时尚品牌注意到Xbox Live这一新的流行领域，让这个游戏网络社区逐步成为厂商们发布自己新产品阵容的首选之一。

软件 SOFTWARE 《潜龙谍影4》全球销量433万套

Konami官方日前公布了2009财年上半财年（4月1日–9月30日）两个季度的财政报告，老牌的谍报潜入动作游戏依然是这一阶段公司利润的主要来源。

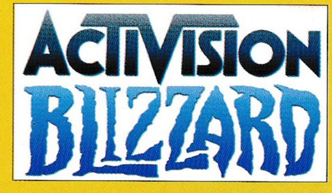
Koanmi官方在报告中宣布，截止到今年9月底，《潜龙谍影4》的全球累计销量已达433万套，占公司6个月所有游戏销量总和的1/3还多。拜这款游戏所赐，游戏部门顺利将9亿5千万美元收入囊中。所以是的！我们完全有理由继续期待《潜龙谍影5》和6、7、8……。

在Konami的软件销售比率统计中，PS3游戏占到了惊人的38%之多，总数达1175万套，除了《潜龙谍影4》以外还包括《寂静岭5》、《地狱男爵》和《职棒魂5》等几款作品。纵观上半财年，Konami在6个月的时间里净赚2.32亿美元，游戏部门在这一阶段的运转状况良好，累计运营收入达2.68亿美元。





事件 EVENT Activision Blizzard一季度猛捞7亿美元



在正式合并为一家公司之后的第一个财政季度里（截止到今年9月30日），目前地球上最大的第三方游戏发行商Activision Blizzard用3个月时间猛捞了7.11亿美元，但遗憾的是，依然有高达1.94亿美元的亏损。

《使命召唤4》、《吉他英雄：史密斯飞船》、《吉他英雄：巡回演出》、《魔兽世界》等几款游戏，是创造该季度收入的主要功臣。Activision Blizzard季度收入的42%来自于大规模多人在线联机游戏，另外42%则来自家用机和掌机，其中仅Wii游戏所获得的收入就占到13%，随后是NDS，为公司创造了大约10%的销售额。

展望未来，Activision Blizzard希望目前的这个财政季度（截止到12月31日）亏损状况能有所好转，根据是《魔兽世界》的新资料片即将发售，而《使命召唤：战火世界》以及《吉他英雄：世界巡演》无疑也将为公司贡献大量美钞。

软件 SOFTWARE 亵渎宗教？《小小大星球》被迫延期

10月20日，就在PS3第一方大作《小小大星球》即将发售之际，突然传来了游戏中某个关卡的背景音乐中由于出现了《可兰经》中的词句而被迫返工的消息。没过多久，索尼官方就证实了该消息，确认《小小大星球》美版延期一周，欧版推迟到11月14日发售。据悉，涉及宗教内容一事是在发售前最后测试过程中被发现的，但当时游戏已交厂压盘，损失自然是在所难免。本作开发商Media Molecule随后发表声明，表示绝无冒犯宗教经典之意，并为由此可能引发的不良后果道歉。

索尼的第一方大作一再与“亵渎宗教”这类极有可能触犯众怒的事情扯上关系，这无疑是绝大部分玩家不希望看到的。幸运的是，这一次仅仅推迟7天发售就可以了事，可以算是不幸中的万幸了。但在庆幸之余，索尼或许也该有所反省，作为一家不仅仅生产电视游戏主机和发行电视游戏软件，更是业务范围遍及消费电子领域的跨国集团，这种大忌显然是不该犯的。



▽从前年的PSP黑、白广告事件到去年的初代《抵抗》冒犯英国天主教，索尼的产品再次因为宗教、种族等敏感问题而成为头条。



事件 EVENT 经济危机迫使THQ关闭5家工作室



本月初有消息说北美第三大规模的游戏发行商THQ迫于经济危机等一系列问题，不得不关闭旗下的4到5个工作室以解燃眉之急。目前，THQ在北美、欧洲和澳洲分别设有16家工作室，不少人将这一消息看作是经济危机袭击游戏业的又一个征兆。

随后，更多来自THQ内部的消息透露，这5家工作室分别是：Paradigm、Helixe、Locomotive、Sandblast Games、Mass Media。另外Juice Games工作室（代表作是“《极品醉车》系列”）40多名员工中有30人离开。

几天后的THQ季度财政报告向外界证实了公司的财政危机以及大规模裁员确有其事，在一封THQ首席执行官Brian Farrell发给公司在职员工的邮件中，解释了此次公司内部结构调整和人事变动的更多细节。Farrell将市场推动力的持续减弱和突如其来的经济危机导致许多开发项目的下马，归结为工作室被迫关闭的主要原因。

软件 SOFTWARE 日版《街头霸王IV》提前推出

在11月3日于日本东京都品川召开的“Capcom大格斗祭”活动上，Capcom官方在活动现场演示了由著名的4度工作室（STUDIO4°C）制作的长篇动画《街头霸王：新的羁绊》的宣传片，同时邀请了在片中担任肯和樱声优的岸祐二和福原美里到现场参加了脱口秀活动。

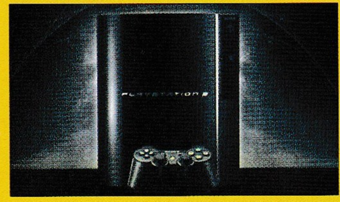
活动的最后，《街头霸王IV》制作人小野义德透露说，这部近60分钟的长篇动画将被收录在家用机版《街头霸王IV》的首发预定特典当中，更令人兴奋的是，他同时还确认游戏的日版发售日锁定为2009年2月。随后，Capcom官方证实本作的确切发售时间为2月20日。



◀“Capcom大格斗祭”现场舞台活动照片。



事件 EVENT PS3二季度软、硬件销量大增



▲所有迹象都在告诉我们，PS2的独霸时代正在过去，PS3业务正逐步走上正轨。

索尼集团本月初公布了2008财年第二季度（2008年7月1日至9月30日）财政报告，公司二季度收入2兆723亿日元，同比减少0.5%，营业利润110亿日元，只达到了去年同期的90.1%。

报告指出，游戏部门SCE在第二财政季度内的销售额为2685亿日元，同比提升10.3%，PS3制造成本降低和游戏销量提高成为了主要增长动力。硬件方面除了PS2有所下降以外，PS3和PSP都实现了增收。但在软件方面，由于PS2游戏销量较去年同期大幅下滑使得整体收入锐减。

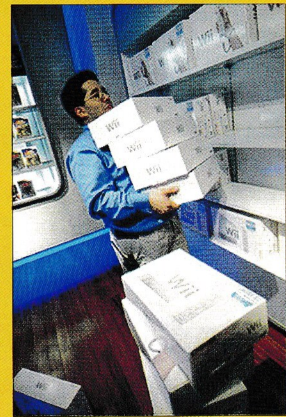
以下是二季度内SCE软、硬件销售的具体统计数据：PS3 243万台（同比增长112万台）、PSP 318万台（同比增长60万台）、PS2 250万台（同比下降78万台）；PS3游戏2110万套（同比增长1070万套）、PSP游戏1180万套（同比下降80万套）、PS2游戏2310万套（同比下降1490万套）。



事件 EVENT 任天堂上半财年继续凯歌高奏

任天堂日前公布了2008财年上半年两个季度（4月1月至9月30日）的财政总结报告。报告显示公司在6个月内实现销售额8368亿7900万日元，营业利润2521亿8300万日元，净利润为1448亿2800万日元，所有统计项目均比去年同期有所提高。

NDS（L）上半财年全球销量为1373万台，累计销量达到8433万台。NDS游戏这一阶段的全球累计销量达到8502万套，其中《口袋妖怪 白金》在日本首发3天销量突破百万大关，而且该系列新作在北美市场也有相当出色的表现。Wii主机上半年全球销量1010万台，累计销量达到3455万台。Wii游戏上半财年全球销量8141万套，是去年同期的2倍多。



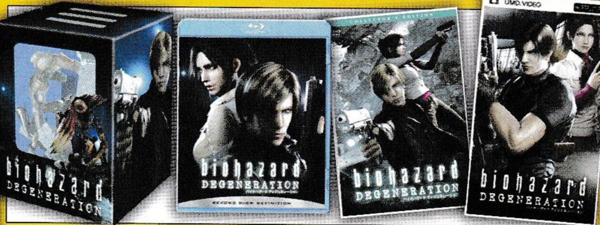
▲NDS和Wii的全球范围热卖帮助任天堂继续稳步提升。



《生化危机 恶化》BD、DVD、UMD版发售日敲定

Capcom与索尼影视娱乐公司合作拍摄的全CG长篇电影《生化危机 恶化》，于10月28日在日本的东京、大阪和名古屋三地首映之后，官方紧跟着宣布，本片的BD、UMD和DVD版预定于今年12月17日在日本率先推出。届时将收录英、日语两种配音，其中英语版配音将由“《生化危机》系列”游戏的原班人马担当。

据悉，UMD版的售价为3990日元。DVD初回限定版售价为4980日元，与随后发售的普通版封面图案有所不同。BD版首发将分为普通版和限定版两种规格，前者的售价为5980日元，将附带收录有制作花絮等特别影像的“BONUS VIEW”，后者与前者的惟一不同是同捆赠送了一个电影中出现的新怪物——G的模型，价格为12800日元。



▲《生化危机 恶化》BD、DVD、UMD版的封面照片。

业界大事记

任天堂荣获日经优良企业冠军



继宫本茂在2008年的东京游戏展上拿走多个大奖后，日本经济新闻日前又将2008年度日经优良企业的冠军称号授予了任天堂，这也是这家拥有百年历史的发行商连续第二年获此殊荣。

此奖项的评选是根据上市企业的财务数据为基础，通过专门的分析系统来进行综合排名，评比内容涉及企业规模、收益、安全性和成长力四大方面。今年恰好是这一评比诞生的第30年，任天堂凭借NDS和Wii在全球市场的持续热销而获得的巨大收益以及稳定的增长比率获得评委会的高度评价。另外，索尼在本年度的评比中名列第31位。



微软再次因“三红”被告上法庭

正所谓树大招风，倒霉的跨国公司微软日前再次因为X360故障问题，也就是玩家们通称的“三红”而被告上了法庭。

近日，部分美国加利福尼亚州消费者，以侵犯知情权和故意隐瞒产品缺陷等罪名将微软告上了萨克拉门托州立高等法院。诉状中宣称微软为了与PS3和Wii竞争而不顾质量原则，在明知有超过50%以上的首发X360存在散热隐患的前提下照旧销售主机。



本案的结果目前尚未揭晓，但根据原告方联合诉状中提出的赔偿要求，如果微软败诉，可能不得不将在加州范围内开始大规模的补偿和赔款行动。



E3 09向玩家敞开怀抱



▲两届不死不活的缩水版E3几乎遭遇了从业界、媒体到玩家的一致指责，ESA此时宣布再次改版很大程度上实属无可奈何。

忘掉过去2年间那个冷冷清清的E3媒体和业界峰会吧。面向全世界所有普通玩家的电视游戏业最大规模展会E3将再次以其应有的姿态回归洛杉矶会展中心！美国娱乐软件协会（ESA）日前正式发表声明，宣布2009年重生的新E3将于6月2日－4日期间召开，地点依然是其诞生地洛杉矶会展中心。

ESA组委会宣布新E3将欢迎所有电脑和电视游戏的爱好者、参观者，包括美国本土乃至全球的媒体、分析人士、零售商、开发商以及其他商业合作伙伴前来参与最新互动娱乐技术的交流和体验。这就意味着，我们将有理由期待在明年的新生E3上见到更为巨大的展台和更加壮观的人群，如果运气好的话，甚至能够目睹2006年时6万多人参展的盛况重现洛杉矶。

《生化奇兵2》正式确认跨3大平台发

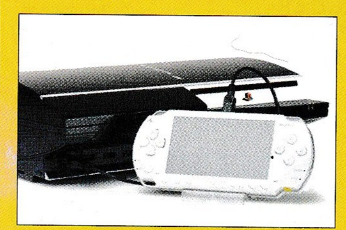
继PS3版《生化奇兵》中收录的《生化奇兵2》首个概念影像在网上被玩家首先曝光后，2K Games官方近日终于正式公布了这款毫无悬念可言的续作，同时也确认了其跨平台的决定。


▲官方公布的首段概念宣传片，前作中小萝莉的形象似乎发生了翻天覆地的变化。

据悉，续作正式名称为《生化奇兵2：幻梦深海》。2K Games在本作官方网站、Xbox Live Marketplace和PlayStation Network上都提供了首段宣传片的高清版下载，由此也不难看出，本作实际上已经确定了最终将通过两大家用机和PC平台推出的目标。2K Games官方发言人Charlie Sinhaseni随后也向媒体证实了这一消息，但却相当谨慎地补充说本作虽然是面向上述3个平台开发，但是否将同步发售尚未最终定夺。



新系统升级将允许PSP使用PS3处理器机能



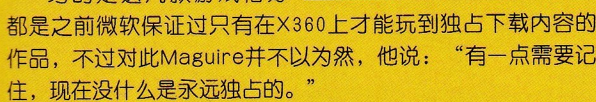
SCE内部负责PS3和PSP系统及固件升级开发的小组日前透露，在未来的系统升级中，进一步提高PSP与PS3的互动水平将是他们的一项首要目标。其中的一个设想是，让PSP借助PS3的处理器来补充自身运算机能上的不足，两台主机将能够实现更高程度的优势互补。

开发小组成员还表示，他们相信PSP和PS3依然还有许多能够被应用到日常生活中的功能有待探索，两台主机的兼容和互动将成为实现这些功能的基础，而日后的固件升级则使这些设想某一天能够成为现实。

索尼：没有什么是永远独占的

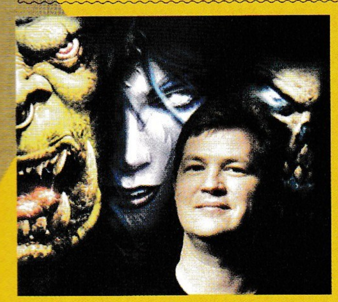
SCE英国总经理Ray Maguire日前在接受VideoGamer记者采访时，保证说PS3版《横行霸道IV》、《辐射3》和《古墓丽影 地下世界》等几款大作，在不久的将来都将有独占下载内容推出。

巧的是这几款游戏恰好都是之前微软保证过只有在X360上才能玩到独占下载内容的作品，不过对此Maguire并不以为然，他说："有一点需要记住，现在没什么是永远独占的。"



单就这一点来说，Maguire的看法确实很有道理，毕竟最近我们就已经见过不少独占协议一夜之间变废纸的好例子，比如《最终幻想XIII》和《生化奇兵》……显然，索尼现在对此已经有了充分的认识和准备。

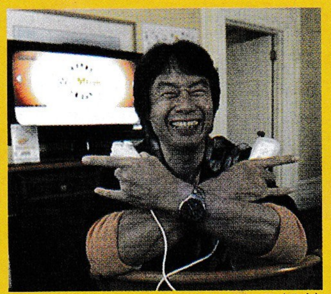
暴雪：不知经济危机为何物



不管你是否经历过经济危机，也不论你对电视上有关制造业萧条、股市行情大跌的新闻怎么看，至少在暴雪看来，经济危机跟他们是彻底无缘了。暴雪高级副总Rob Pardo日前对媒体表示，美国经济危机不会影响游戏产业。

"就我们经历过的历史来看，游戏产业不像其他行业那样容易受经济萧条的影响。"Rob Pardo对Multiplayer记者说道："人们或许不愿意为了看几个小时电影然后再出去吃个饭而花上100美元，但你可以待在家里每月花15美元享受100小时的娱乐内容，只要你花更多时间待在家里。我猜这就是为什么游戏业不容易受到经济危机影响的原因。"

宫本茂：《Wii Music》做起来比较轻松

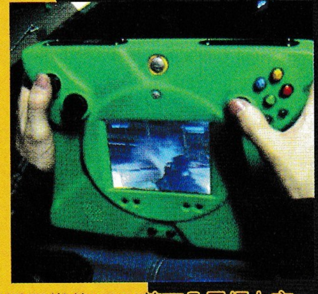


通常情况下，开发一款游戏对于任天堂的宫本茂来说，基本上就意味着首先得让开发小组成员夜以继日地玩命干上一阵，然后由宫本大神出面进行画龙点睛，顺便加上诸如拉拉队长之类的独一无二的元素。

然而在任天堂的最新作《Wii Music》当中，情况却并非如此。"有一次我刚开始游戏，然后拉拉队长这种新'乐器'就突然间诞生了。"宫本茂对记者说道："从这个角度来看，我得说《Wii Music》是我接手的所有项目中比较轻松的一个。"

但实际上，我想许多任天堂的FANS还是喜欢那些对他来说比较难开发的传统游戏，比如《超级马里奥 银河》。

微软：不想出Xbox掌机自寻烦恼



微软英国Xbox业务总裁Stephen McGill日前在接受The Gadget Show记者采访时，再次被问到了有关Xbox掌机的问题，于是他也再一次粉碎了玩家们的梦想，他说："不，我们不打算推出掌机。现在没有太多精力可以分神。"

鉴于索尼的PSP-3000和任天堂的NDSi前不久已经上市，而微软却是目前三大硬件厂商中惟一没有涉足掌机领域的，记者继续追问道微软是否会因此而错过大好商机，于是McGill继续回答道："不，谢谢。我们现在还有许许多多X360的项目可以推出，不想因为进入掌机市场而给自己找麻烦。"

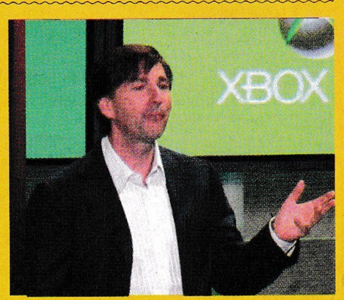
和田洋一：为何要炒这么多冷饭……



Square Enix社长和田洋一日前在接受日本《朝日新闻》记者采访时，就此前颇受外界争议的"炒冷饭"问题回答了提问，他对此的解释是："现在游戏售价不便宜，消费者在选择那些他们并不熟悉的游戏时，都会倾向于更加谨慎的态度。"当然，这并不意味着Square Enix不思进取，和田洋一强调原创新作的开发同样是公司投资的重点，比如《无尽的隐秘》和《最后的神迹》。

低风险，高回报，这其实就是Square Enix近来不遗余力地重制和移植各种以前老主机上经典游戏的原因。当然这样做也有其好处所在，至少可以让那些以前不幸错过经典名作的人和至今依然钟情于重温旧梦的人从中受益。

Don Mattrick：是我发明了虚拟化身！



微软互动娱乐业务副总裁Don Mattrick，日前在接受Xbox官方杂志采访时公开声明，是自己，而非任天堂，发明了3D虚拟化身。他宣称是自己于1991年开发的一款名为《4D拳击》的游戏，最先创造了3D真人化身形象的概念。当被记者问到"开发过《4D拳击》"跟"发明了虚拟化身"这两个概念是否能划等号时，他回答说："嘿，我说的是3D真人化身，他们可是有鼻子有眼的，那是有假包换的第一个使用3D真人形象的游戏！"

我想Mattrick的真正意图大概是想告诉大家，类似虚拟化身这种广义的概念并不是在哪个游戏里或哪台主机上被哪个人发明出来的。所以当11月19日X360秋季升级上线后，没有理由指责微软的虚拟化身抄袭任天堂的Mii。



PRESS START 2008——我们的游戏音乐祭

谨记录PRESS START 2008 上海游戏音乐会

文：方寸 特邀摄影：姚宇

当合唱团的歌手们将《片翼的天使》的最后一句“Sephiroth”清脆地唱出时，台下观众已经全部起立，并爆发出最热烈的掌声，掌声一直持续了很久，很久……

电子游戏，被长期视为小孩子专用的玩意儿，交响乐，一直是成人高雅艺术的象征，而在此时此刻，它们就在这场音乐会上融合在一起。感谢所有主创人工作员的辛勤工作和艺术家们的完美演绎，你们让2008年10月31日的上海国际体操中心成为了游戏音乐的海洋，不，不仅仅是一场交响音乐会，那更是一场中国电视玩家的节日盛会！

台前篇 游戏音乐盛宴

19点30分，在观众全部坐定后，舞台灯光全部洒在了指挥角田钢亮先生和上海歌剧院艺术团的演奏家身上，那曲我们再熟悉不过的《英雄之证》（出自游戏《怪物猎人》）宏伟广阔地澈响在上海国际体操中心，一场持续近两个半小时的游戏音乐盛宴就此拉开了帷幕。

《莱顿教授和不可思议的小镇》、《侍魂》、《魔界塔士》、《半熟英雄》、《伊苏》、《荒野兵器》、《汪达与巨像》、《恶魔城》、《逆转裁判》……随后，这些经典游戏作品的经典曲目不断萦绕在我们耳边，仿佛又带我们回到了那个为之奋力闯关的时候，每支曲子演奏过后，总有它的Fans为之感动流泪。参加演出的艺术家们也用他们的高超技艺和对音乐的无限热爱延伸了所有观众们的情感，就如植松伸夫先生在台上所说：游戏音乐不会打乱玩家的思路，而是辅助玩家有置身游戏之感，游戏音乐同样也能唤起玩家对一部游戏的美好回忆，让你回味久久……

在被问到虽然大家熟悉的都是游戏音乐，但欣赏以管弦乐的方式来进行演出，并不熟悉管弦乐的玩家们会不会紧张时，上台与大家见面交流的指挥家竹本泰藏先生风趣地将手搭在额前“瞭望”坐在台下的观众：“大家会紧张吗？其实前几届的PRESS START一直是我来进行指挥，这是我第一次以一个观众的身份来聆听它，希望大家能够通过音乐喜欢上游戏，或者能够通过游戏来喜欢上音乐，我很高兴看到大家能这么开心，这感觉真是太棒了！”

当第一首返场曲目轻快的旋律响起时，观众禁不住交响音乐会的规则，纷纷合着拍子鼓起了掌，《乐克乐克之歌》这个大家怎么也不会料想到能在现场听到的曲子，被上海电影艺术学院合唱团的歌手们可爱地唱了出来，顿时仿佛我们也变成了乐克乐克那样的小精灵，陪着乐曲不断雀跃欢跳！之后《最终幻想》的主题曲又让我们轻声哼唱着，最终，伴随着《片翼的天使》那唱诗班式高亢嘹亮的歌声，置身于会场的所有人都将热情升至最高！



特别感谢：所有的热情观众，所有参与演出的艺术家们，所有台前幕后的工作人员、主创人员，所有的媒体朋友，上海城市舞蹈有限公司，《游戏机实用技术》，SELAH CORP公司，读卖广告公司，暴雨娱乐等等所有为了此次演出而努力的人们！

幕后篇 PRESS START众生相

这次真有点随队记者的感觉，感谢主办方开放的便利条件，让我们可以紧紧跟随在这些艺术家们的左右，一直到演出结束。我们能够在10月31日晚上欣赏到这样一场精彩绝伦的音乐会，是跟中日双方的艺术家们辛勤的努力是分不开的。因为商谈曲目的版权耗费了一些时间，所以在正式开始排练时上海歌剧院艺术团和上海电影艺术学院合唱团只有一周左右的时间磨合练习，虽然时间紧迫，可艺术家们以极高的素养顺利地完成了磨合，尽管中日双方有语言上的隔阂，可音乐的力量让他们走到了一起，跨越了语言和国界的屏障，共同为游戏音乐爱好者们送上了这场绝妙的演出。在这段时间里他们都付出了许多，不过也都享受在音乐其中，这里跟大家分享一下我的幕后见闻。

角田钢亮

指挥



十分具有才华的指挥家新秀，经历十分传奇，在一次德国的指挥比赛中，他在“不设第一的情况下获得了第二名”。可以说能和中方的演奏家们很快默契配合，他的功劳最大，在排练时他十分投入，用自己扎实过人的音乐功底和对曲目的理解指导每一个细节。同行的泰坦对他留下了很深的印象：他能在一首曲子过一遍之后，依次指出哪一个乐器和音节有什么问题，应该带着怎样的情绪，怎样去演奏……的确了不起！

然而我要说出他的另一段传奇经历，各位ACG迷和日剧迷们则更要惊喜万分了，角田先生实际上就是日剧《交响情人梦》的实际指挥，真正的千秋王子！

广原武美

三味线

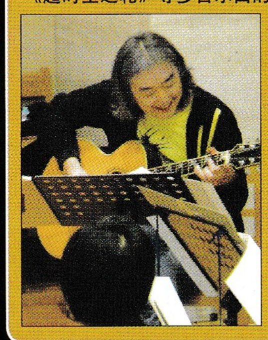


广原先生十分低调，无论排练还是很演出时，他总是沉浸在自己三味线的音乐世界中，独自体会三味线带来的情感。他纯熟的技艺保证了排练的效率非常高，基本上和乐队磨合是一遍就完成了，也正是因为这样，由他带来的《侍魂》堪称是当晚最具神韵的乐曲，很好很强大！

窪田晴男

吉他

在我眼中他是最投入的，也是最喜爱音乐的艺术家，无论是否有自己参与演奏的部分，他都十分享受似的在随着音乐摆动头部，音乐带给他的快乐仿佛能从他的肢体传达给其他人。同时他也是本次音乐会的协助编曲，也参与了《荒野兵器》、《超时空之轮》等多首乐曲的吉他演奏。



而且他为人十分热情，在我请他签名时执意要用汉字一笔一划地写自己的名字，十分可爱亲切的一位大叔。

清音

歌手
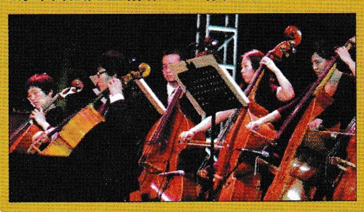
要说对清音小姐的满意程度，我们远远不及植松伸夫本人，在她排练第一遍之后，植松先生便激动地上前与她交流，并感谢她能够将自己的作品诠释得如此出色。而清音小姐也确实是不负众望，科班出身的她非常老练纯熟，完全没有业余选手的那种生疏紧张，最终出色地完成了演出。她目前在上海好小囡少儿合唱团担任演唱指导，最近合唱团也将在上海大剧院进行演出。



上海歌剧院艺术团

演奏

这是我们最应该值得敬佩的艺术家们！他们大多没有接触过游戏，却能演奏出我们熟悉的旋律，这都是他们不辞辛劳的排练，以及对音乐的充分理解热爱的结果。让我们由衷地感谢他们，也感谢乐团的部自强先生精彩的口哨表演。



上海电影艺术学院合唱团

合唱

这是一群活泼可爱的年轻人，是一群为了梦想努力付出，永不放弃的年轻人，想必各位玩家都对《乐克乐克之歌》的绕口程度有所了解，能够将这首“唱一句就咬到舌头”的歌曲完整唱下来，是经过了怎样练习才达到的，这个我不得而知，我只看见他们在排练时，轻松晃动着肩膀，享受着这首歌带给他们快乐的景象，祝福你们在以后的艺术道路上一路顺风。



木村真纪

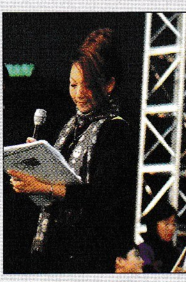
歌手

在我的印象中，《ZOE》的主题曲《Beyond The Bounds》是只能够在棚里分段录出来，再剪到一起的，能够在现场听到有人把它完整唱一遍，对我来说简直就是奢望，这次居然就这么实现了，作为这首歌的原唱，木村真纪小姐完美的嗓音和绝佳的唱功无懈可击，也正是因为她那纯净的声音，31日当晚演唱的《ICO》的主题曲《You Were There》让许多爱好者留下了感动的泪水。木村小姐也非常和蔼热情，在化妆间还主动借自己的化妆品给《生命的旋律》演唱者清音小姐使用，在清音小姐演唱完走下台后第一个上前与她拥抱。



高山真琴

司仪



其实在10月初的上海漫展上，高山小姐就和各位ACG迷们有过一面之缘了，她当时担任的是JAM Project迷你LIVE的司仪，虽然在中国只生活了两年，她的中文水平已经非常高了，的确如演出当晚穿的旗袍一样漂亮！为人也十分谦和、虚心，由于对游戏不是很熟悉，她经常向我们请教游戏的问题，其实在后台时还真的说要玩一玩《汪大与巨像》呢！

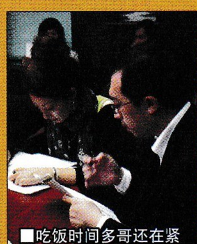
酒井省吾

主创

作为PRESS START整场音乐会的编曲，酒井先生也是一直从排练跟到演出结束的，非常的勤恳，他对演奏细节的认真、细致入微的程度可以说是整个团队中最高的，而且他的为人极亲切，在整个活动中随时都保持着满脸的笑容。在第一天排练时，最后一排大号的乐手把《汪达与巨像》的谱子摆错成另一个非常相近的曲子，其实单纯看谱子的话，这两段其实是相同的，所以大家都没有察觉，可酒井先生一下就听出问题了，直接帮号手换了谱子，真是了不起啊。

多边形

司仪



■吃饭时间多哥还在紧张地对台词。

我在邀请多哥出马时其实是很忐忑不安的，所以用了开玩笑的口气"怎么样，上吧，这场音乐会上需要的是一个懂游戏的司仪"，他也就非常爽快地答应下来了。他在完成TGS合刊之后就马不停蹄来到上海参加排练，所以时间十分紧迫，在那几天他也没怎么睡过好觉，半夜还在做功课、背台词。尽管他在台上的表现还是有一丝紧张，可出色的应变能力不时地丰富了演出的气氛，很多段子、笑料都让现场的游戏迷们感受到：这是咱们玩家！

植松伸夫

主创

植松老师给人的印象一直是和蔼可亲的，亲眼得见果然是如此，在排练时他不断微笑着与见面的Fans鞠躬致意，演出时还特意换上了日本传统的浴衣。同时他也非常满意这次的演出，在台下，他不时地揭开后台的幕布观察乐迷玩家们的表情，大家对游戏音乐的热爱也让他不禁喜形于色，在清音小姐演唱《生命的旋律》时，他甚至像个年轻人似的在台下大声喝彩鼓掌，还吹起了口哨，简直太可爱了（^^）

樱井政博

主创

年轻帅气的樱井先生为人却十分低调，也可以说是羞涩，如果走在外面的话一点都看不出这是一个《FAMI通》满分游戏的制作人。作为主创人员，他十分把握演出的任何一个环节的细节，在后台也不时地给工作人员提出意见和建议。除去制作人身份，他是一个彻头彻尾的玩家，也许只有这样出于对游戏的无限热爱，才能够早就如今的他吧。

竹本泰藏

主创

竹本先生在整个活动中可能给人印象最深刻的就是那句非常出色的回答了，当被问道"如何理解游戏和音乐的关系"时，他不假思索地脱口而出："我认为游戏和音乐的关系就是男人和女人的关系！"立刻博得了全场掌声。

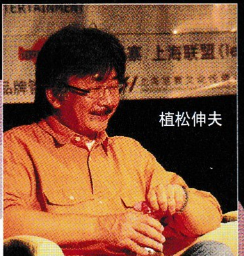
野岛一成

主创

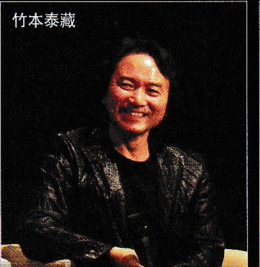
笑容可掬、长发飘飘的野岛先生虽然才华多是体现在游戏剧本的创作上，可他却从未放弃过音乐这条人生道路哦（这点在后面的专访中有提及）！用音乐来诠释自己文学创作的理念，恐怕是他最喜欢的，也正是出于对音乐的热爱，这位大名鼎鼎的《最终幻想》、《王国之心》剧作家才能与好友们创办PRESS START音乐会。



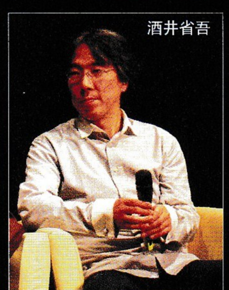
野岛一成



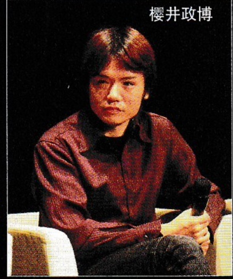
植松伸夫



竹本泰藏



酒井省吾



樱井政博

中国玩家让我们感动不已！
——独家专访PRESS START音乐会主创人员

文：方寸 多边形　特邀摄影：姚宇

音乐会结束后，虽然时日已晚，但所有的参与者都因为被刚才场内热烈的气氛而显得兴奋不已，尤其是植松伸夫等五人，被中国玩家那出乎其预料的热情所折服，眼中充满了惊喜、兴奋与欣喜。趁着他们正在兴头上，我与《游戏机实用技术》的多边形抓紧机会对他们五人进行了一次独家专访，而他们也欣然接受了此次中国之行的惟一一次媒体采访。

请问对今晚演出的印象如何呢？

植松伸夫（以下简称植松）：中国的观众真是厉害呢，比日本的观众还要兴奋、非常热情！真是不可思议啊，没想到大家都这么热爱游戏音乐！

算上今年，PRESS START已经成功举办了三年，请问各位有没有号召，或者说邀请更多的游戏业、音乐业内的好友们加入的打算，如果有的话，请问都打算邀请哪些制作人？

樱井政博（以下简称樱井）：其实一直都有这个想法，我们需要不断地邀请更多的新生力量加入进来，从而丰富完善PRESS START游戏音乐会。

PRESS START音乐会演奏的曲目大多是以日系游戏音乐为主，那么请问在将来能否演奏一些欧美游戏的音乐呢？

樱井：其实在2006年日本的PRESS START音乐会上，我们演奏了当时在欧美十分流行的

《MGS》，在今后的演出中，我们会在提前对乐迷进行调查，并考虑再加入更多欧美系游戏音乐的。

您的创新欲望非常强烈，这点很让玩家们和业内人士赞赏钦佩，请问您平常是从哪些地方获得创作灵感的？是梦中的故事还是小时候的愿望？

樱井：其实都不是的（笑），我一年会玩很多游戏，所有我在创作时的大部分灵感是来自于其他游戏作品，因为这样能够保证我从“如何进行游戏的角度”去进行思考创作。

问您一个题外话，小岛秀夫先生曾经半开玩笑地说想要请您来加入《MGS5》的开发团队，请问确有此事吗？

樱井：确实是说过，但最后我能否加入，还是要看小岛先生的意思吧！（笑）

竹本先生，您曾多次参加游戏音乐的制作与游戏音乐会的演出，请问您印象最深的一次游戏音乐的演奏是什么？

竹本泰藏：当然是PRESS START最棒！（众人笑）其中《最终幻想》和《任天堂明星大乱斗》最好！

野岛先生，您在出道以前也是为一把电吉他而努力打工，并想成为一名出色的吉他手，请问现在的感受如何？

（野岛想了想，掏出了自己的手机。这时一旁的植松帮他回答：其实他现在还是在为吉他工作呢，因为他实在太喜欢吉他了！正说话间，野岛举起手机给我们看：手机的壁纸正是他心爱的吉他！）

野岛一成（以下简称野岛）：我现在依然喜欢着吉他，这张壁纸上就是我最心爱的三把吉他。

那么您以后有没有可能上台演奏呢？（笑问）

野岛：那要看酒井先生的意思了，哈哈！（众人大笑）

酒井先生，您在制作《任天堂明星大乱斗X》的音乐时，是如何融汇其他知名作品的音乐的？



酒井省吾（以下简称酒井）：它们都是非常优秀的作品，我在进行创作时总是有“这些音乐在呼唤着我”的这么一种感觉，就是如此创作完成的。

现在创作游戏音乐的环境与以前相比也大不相同，请问这两种环境下创作时有什么不同的感受？

酒井：最开始创作的游戏音乐都是听起来非常简单的电子乐，比如“哔”、“滴”等等，但是现在我们可以直接把一张交响乐制作进游戏中，现在这种制作方法当然会比较方便一些，然而虽然在过去制作那种听起来简单的电子乐非常困难，但是我很怀念过去的时光，自己想起来当时能制作出那样的游戏和音乐也确实很了不起呢。

植松先生，您从事游戏音乐创作工作已有二十多年，谱写了无数动人的旋律，并且至今为止，水准仍然在不断提升。请问您保持如此旺盛的创作热情的方法是什么呢？

植松伸夫（以下简称植松）：（谦虚地说）其实已经在枯竭了，但是我还是会努力的！（笑）

您对今晚演唱《生命的旋律》的歌手清音小姐作何评价？请问您今后的《最终幻想》主题曲有没有可能再次考虑中国的歌手？

植松：清音小姐的声音非常好听，也非常适合这首歌，而且我是我第一次在日本以外听到有人用日语演唱《生命的旋律》，非常的感动。以后有优秀的中国歌手的话，我当然会选择她们的。

请问PRESS START明年还会不会来中国进行演出？

樱井：我们希望能够再来，中国的玩家和乐迷们都十分的热情，我们也希望能够带来更多的更精彩的乐曲给大家！

最后请大家对中国的玩家和乐迷们讲几句话吧！

野岛：感谢大家的厚爱，希望大家都能喜欢PRESS START的音乐，都能喜欢《最终幻想》和《王国之心》！

植松：能够通过音乐这样无国界地与中国玩家们进行交流我十分开心，谢谢大家！

竹本：平时不听交响乐的玩家们，能够通过PRESS START而对交响乐产生兴趣，并喜欢上它，这就是我最高兴看到的。

樱井：游戏音乐会上能够感受到大家的热情与喜爱，非常高兴大家可以通过音乐和游戏来丰富自己的生活。

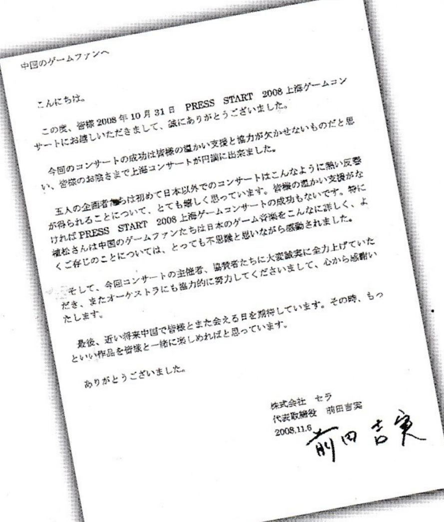
酒井：这次通过音乐了解到了中国玩家，让我感动不已，期待着很快能够和大家们再次相聚！

专访结束后，我们拿出了一些国内玩家为他们准备的小礼物，在见面会那天由到场玩家集体签名在levelup画组“电击绘流”成员影猫专门创作的主题海报，以及由“电击绘流”成员BT奇男为他们五人绘制的肖像令他们喜出望外，中国玩家的热情再一次令他们感动与折服。相信这次中国之行会是他们非常难忘的一次音乐之旅，这次PRESS START 2008游戏音乐会中国首演，将如同音乐会名称一样，刚刚在他们与中国玩家之间，按下了开始键！



后记

我们是听众，我们还是游戏迷！来自全国各地的约3000名游戏音乐爱好者们在这一晚度过了一个充满游戏回忆和优美旋律的美好夜晚。然而这仅仅只是一个“PRESS START”，正如特邀主持人——多哥所说：“10月31日那天，我真的很开心，能和那么多电视游戏玩家在一起，比我去一万次E3和TGS都让我高兴。”尽管有着各种各样的小瑕疵，真的，这只是一个美好的开始。让我们再次回忆这场演出，再次铭记几位大师的来访交流，再次回味中日双方艺术家们的精彩演奏，再次感谢幕后的众多工作人员，未来中国的玩家们能够不出国门就能在现场欣赏到更多的游戏音乐，我们还将期盼以后的VGL、PRESS START、黑魔导士乐团的来访，作为中国的玩家和乐迷，我们将不再孤单。



中国のゲームファンへ

こんにちは。

この度、皆様2008年10月31日　PRESS　START　2008上海ゲームコンサートにお越しいただきまして、誠にありがとうございました。

今回のコンサートの成功は皆様の温かい支援と協力が欠かせないものだと思い、皆様のお陰さまで上海コンサートが円満に出来ました。

五人の企画者達は初めて日本以外でのコンサートはこんなように熱い反響が得られることについて、とても嬉しく思っています。皆様の温かい支援がなければPRESS　START　2008上海ゲームコンサートの成功もないです。特に植松さんは中国のゲームファンたちは日本のゲーム音楽をこんなに詳しく、よくご存じのことについては、とっても不思議と思いながら感動されました。

そして、今回コンサートの主催者、協賛者たちに大変誠実に全力上げていただき、またオーケストラにも協力的に努力してくださいまして、心から感謝いたします。

最後、近い将来中国で皆様とまた会える日を期待しています。その時、もっといい作品を皆様と一緒に楽しめればと思っています。

ありがとうございました。

株式会社　セラ
代表取締役　前田吉実
2008.11.6
前田吉実

PRESS START 2008游戏音乐会 日方代表 感谢信

中国的游戏爱好者，你们好：

首先感谢你们来参加2008年10月31日 上海PRESS START 2008游戏音乐会！

这次能够在上海圆满的举行这次音乐会，这离不开你们中国游戏爱好者的热情支持和参与。

五位制作人对首次在日本以外的地方演出能够取得如此热烈的反响感到欣喜，请允许我代表他们向所有前来观看演出的中国游戏爱好者表示感谢。没有你们的热情支持也就不会有PRESS START 2008上海公演的成功。五位制作人，尤其是植松伸夫先生，为中国游戏爱好者对日本游戏音乐如此了解和熟悉感到不可思议并为此感动不已。

同时，也非常感谢主办方和赞助方真诚竭力的合作以及乐队的努力配合。

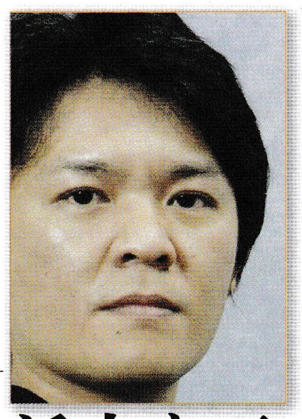
希望在不远的将来，我们能够有机会再次在中国和大家见面，并将更多精彩作品和大家一起分享。

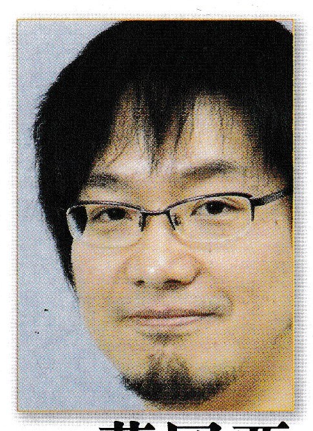
谢谢！

株式会社SELAH
社长　前田 吉实
2008.11.6

关于本次PRESS START 上海游戏音乐会的更多盛况信息和主创人员访谈内容，请大家查看本期的光盘《游戏城寨MAX》，或直接登陆本次音乐会的专题页面查看：http://www.levelup.cn/userdefapp/PressStart2008/

翻译 六段音速





迁本良三 & 藤冈要

RYOZO TSUJIMOTO & KANAME FUJIOKA

小岛秀夫

HIDEO KOJIMA



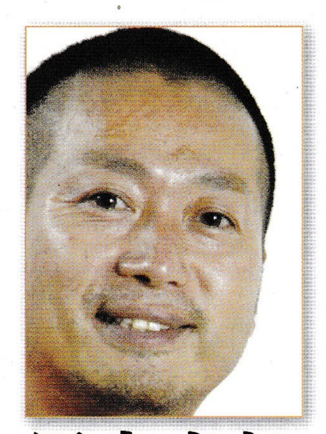
竹内润

JUN TAKEUCHI



今年10月刚刚在日本闭幕的2008年东京游戏展，虽然在参展人数上比去年略高，但无论展出规模还是参展作品都已不及鼎盛时期的风光。另一方面，全球经济危机所带来的冲击、游戏业转型后市场发展方向的变化以及发展动力的低下等问题，也在日益引起业内人士的关注和思考。今年最值得关注的游戏是什么？明年有哪些游戏将成为新话题？游戏业的未来又在哪里？对于这些备受关注的问题，日本的游戏开发者代表们有着各自不同的见解。下面，就让我们一起来听听来自业界最前沿的声音。

——日本游戏开发者们眼中的游戏业现状与未来（上）

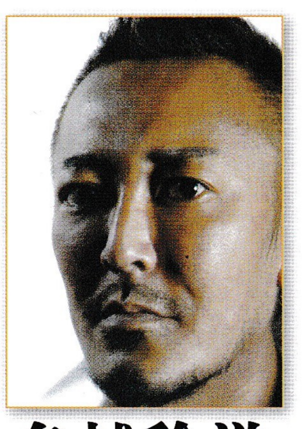


冈本吉起

YOSHIKI OKAMOTO

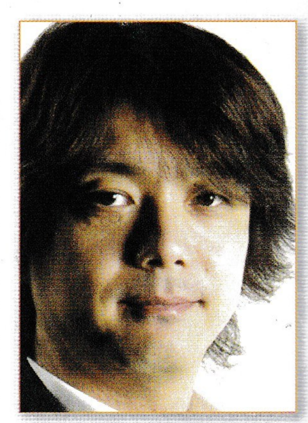
九条一马

KAZUMA KUJO



名越稔洋

TOSHIHIRO NAGOSHI

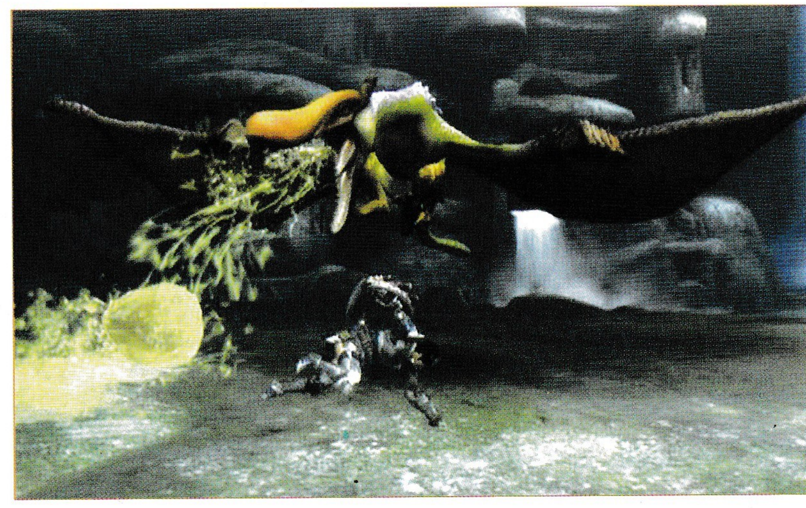


日野晃博

AKIHIRO HINO

在众多的娱乐选择当中，让游戏也成为其中之一

让游戏“光是看就觉得有趣”



——首先，想先从一个许多玩家都十分关心的有关《怪物猎人3》的话题开始谈起。从游戏初次公开到今年的东京游戏展上正式对外展示试玩，从当时的一张游戏截图到现在玩家们争先恐后来体验游戏的热火朝天的场面，感觉这次应该是毫无保留地将所有要展示的情报都向外界公布了吧。

藤冈要（以下藤冈） 提起《怪物猎人3》，可以说是一切从零开始重新制作了一次《怪物猎人》，这一过程中贯穿着相当庞大的设计思路。话是这样讲，但实际上要将这一切单纯地用语言描述出来相当困难。于是，我们就决定从最初的阶段开始尽可能多地公布情报，让大家有机会亲身体验并直观地了解这一变化。

迁本良三（以下迁本） 毕竟，从游戏要素的角度来看，如果不能让大家亲眼目睹大量变化的话，也就没办法对外传递“一切从零开始重新制作”这样一种概念了。然而，虽说是毫无保留……但实际上，展出的最后有所保留的部分，当然还是有的（笑）。

——原来如此。至今为至在接受采访的时候，似乎都在反复强调“一切从零开始重新制作”这样一个概念呢。

迁本 游戏系统本身确实是从零开始，完全另起炉灶进行开发的。毕竟如果依旧靠过去的基础就会遇到许多无法解决的问题。

藤冈 当然，我们的目标始终都是把每个部分都做到最好，希望能够让一切都通过自己的工作来得到提高，这种想法从一开始就贯彻在我们的宗旨里。正因为一切都是另起炉灶重新开始，所以首先可以抛开做得到或做不到这些限制，把想要实现的东西全部拿出来让大家讨论，究竟是有趣还是无聊让大家可以直观地从中做出选择。这是个很关键的部分。

——是否也曾感到过不安呢？

迁本 就是现在也常感到不安呢（笑）。比起我们自身对游戏的感受来，玩家们能否接受是我们所担心的部分。但是，在看到东京游戏展上大家的试玩情况和反映，也包括对我们之前预想可能会出现问题的操作部分等各个方面的综合评价之后，开发小组上下终于才松了一口气。

藤冈 团队整个的士气也跟着高涨起来了，感觉工作的劲头似乎也比以前更足了。

——那么，关于“不安”这个话题请允许我再多问一个问题（笑）。刚才您提到的操作部分自不必说，是不是随着新要素的大量引入，游戏的整体复杂程度和难度也随之提高了呢？就这一点来说，可能也会有一些玩家感到不安吧，对此二位怎么看？

藤冈 关于这一点大可放心，不会出现这种情况的（笑）。基本上来讲，游戏中狩猎的感觉跟过去相比没有发生太大的变化，而且就大家对“《怪物猎人》系列”以往的整体印象来说，我相信也不会有多大的改变。

迁本 我们开发小组设想并描绘的，是相当于初代《怪物猎人》时的那种不断有新东西发现的感觉，而且这一次要让这种印象增加到以前所无法达到的程度。除此之外，要如何利用这些新的发现？这样的设计也会包含在游戏过程当中，我们希望借此来为大家提供新的乐趣。

藤冈 “《怪物猎人》系列”通用的那些具有代表性的理念是从初代开始一直贯彻至今的，到现在为止还没有发生过改变。

——也就是说，无论从哪个方面以怎样的方式看……。

迁本 都将是100%的《怪物猎人》（笑）。

——这么一来，玩家们也就可以安心地一直期待游戏的正式发售了（笑）。那么接下来，再具体到玩家这个层面上来。“《怪物猎人》系列”可以算是无论在男女老幼当中都很有人气，玩家群覆盖面相当广的一款近年来少有的作品了，对此开发小组是否也有所意识呢？

藤冈 我们自然是已经意识到了这一点。到现在为止，我们倾听过许许多多用户的呼声和要求，在这之中，也有不少人表示“仅仅是看别人玩的样子就感觉很有趣”哦。所谓的“玩起来感觉有趣”，我们正是抱着这样的想法来制作游戏的，所以能够听到大家这样评价我们自然会感到很高兴。然而这一次，我们比以往更强烈的意识到并设法将其予以强调和突出的部分，就是刚才我所说的让游戏“仅仅是看就觉得有趣”。

迁本 正是这样。在《怪物猎人3》当中，由于我们着重强调了对各种怪物们的生态表现的刻画力度，所以在游戏中大家也会发现许多除了攻击行动以外的有趣动作。“啊，这家伙居然还会这样啊”、“那家伙原来有这种习性啊”之类的新发现总会贯穿游戏当中。所以我想不光是玩游戏的人，在一旁观看的人也会产生深刻的感触。

——嗯，总是根据玩家的要求来进化，二位对现在的开发状况有何感想呢？

藤冈 开发工作目前的进展非常顺利。借助以往我们所积累的经验，希望这一次也能为玩家们送上一款令人印象深刻的好游戏。

迁本 “发现”和“惊喜”的部分能够让大家在玩的时候感到兴奋不已，我们希望开发的就是这样一款游戏，所以就敬请期待了。

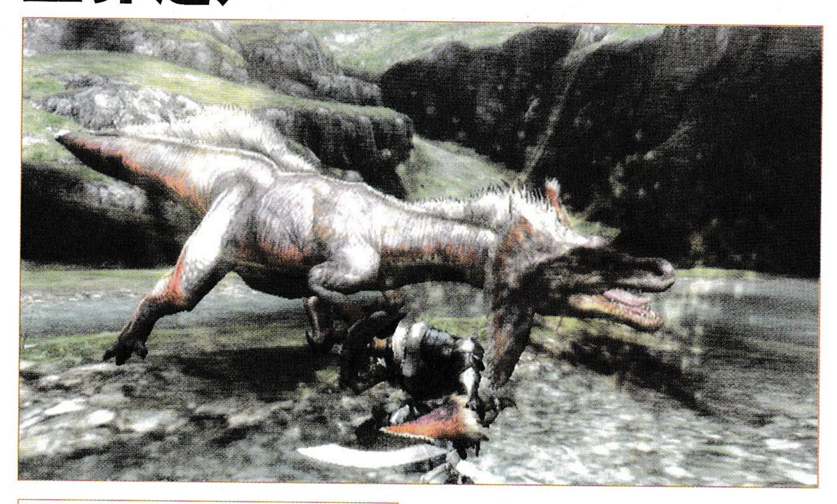


藤冈要
Capcom《怪物猎人3》开发导演

PROFILE
从初代《怪物猎人》开始就一直以导演的身份参与游戏开发策划。自那以后，又陆续担任过该系列世界观设定监督等重要职务，是《怪物猎人》开发团队中的核心人物之一。在系列最新作《怪物猎人3》当中，他依然担任导演一职。

迁本良三
Capcom《怪物猎人3》制作人

PROFILE
以策划身份参与过许多游戏开发项目，从《怪物猎人 便携版 2nd》开始担任制作人职务并一举成名的年轻游戏开发者。此后，开始专职担任“《怪物猎人》系列”的制作人并全力投入到该系列新作的开发中，同样是该系列开发的核心人物。



开发真正象样的游戏

——下面我们转换话题，请就游戏业界和制作人的话题发表一下各自的看法。首先，针对目前游戏业界的优点和缺点，想听一听二位的意见。

藤冈　嗯，真的是个很不好回答的问题呢（笑）。基本上，我个人的好恶自然是会有了，但不管怎么说，只要是与整个业界的发展所息息相关的变化，我认为都应该是有益的方面。除此之外，我自己对制作游戏也有自己的态度。

——那又是怎么一回事呢？

藤冈　既然说是做游戏嘛，那自然是想要做一些真正象样的游戏（笑）。我认为这是个很重要的问题。能够很明显地反映出技术水平进步的部分，我认为主要集中在画面和影片上。但是，仅仅是像播放电影那样的游戏并不是我想要做的。果然，还是想要做出那种，当玩家发出一些指令，比如说就是按一下某个按键，就能获得某种互动效果的游戏。作为反映这一切的窗口的精美画面和魄力影像当然也是必不可少的部分，但决不能失去游戏本身所应该具备的互动性这一根本要素。如果在这方面能够不断提高的话……嗯，可能是因为正在制作游戏的原因才会有这样的想法吧，我认为应该是像电影和电视那样……。

——也就是说属于一般娱乐的范畴喽？

藤冈　正是这样。我希望游戏也能够与这些娱乐方式一样拥有对等的地位，或者说不这样就没有前途也不过分。否则的话，业界的发展也会变得越来越固步自封，这是我们无论如何都想要避免的。

——原来如此。那么迁本先生对这个问题又怎么看呢？

迁本　我的想法与藤冈多少有些相似。最近由于休闲类游戏的空前流行，使得用户层的范围得到了前所未有的扩大，与过去“对游戏敬而远之”的时代相比，可以说大环境变得更好了。所以从这个角度来说，玩游戏的还是大有人在的。既然如此，怎样才能持续吸引住这些玩游戏的人呢？说到这里，我认为也就是刚才藤冈先生所说的要制作真正有游戏样的作品。让真正符合玩家口味的游戏，在业界再一次开始盛行起来。我感觉现在正是到了这样一个时候，可以说是机会就在眼前。

——《怪物猎人　便携版　2nd　G》是否可以被看作是体现了这种趋势的作品呢？

迁本　通过《怪物猎人　便携版　2nd　G》我们得到的收获是，“只要游戏好玩，大家就不会吝惜花在上面的时间”（笑）。虽然现在经常听到大家反映说根本没有时间好好玩游戏……。

藤冈　但大家应该都会看电视吧？其实，这正是我们所要寻求突破的地方。

迁本　没错。在众多娱乐选择当中，让游戏渐渐成为主流。说得再极端一点，甚至是要达到像是“今天是去喝一杯？还是去打游戏？”这样的程度，自然而然地成为许多非常普通的日常选择中的其中之一。

迁本与藤冈畅谈“未来的自己”

——确实是如二位所说的一样。那么，让我们一起期待那一天早日到来。最后的问题，请二位谈一谈今后作为制作人还有什么想要实现的心愿，或者说还有什么想要制作的游戏。

藤冈　是啊……如果是让我随心所欲地讲的话，我希望能再次考虑融入对战格斗要素的游戏开发项目。

——原来还是最擅长的老本行类型啊（笑）。

藤冈　我原本就比较喜欢这个类型嘛（笑），不管是玩还是做都一样。毕竟我自己是从街机游戏开发出身的，现在依然相信交流这个部分是最有趣的。以目前的现状来说，虽然已经不像过去有那么多的用户，但我认为还是有值得挑战的机会存在。

——除了游戏以外，还有没有什么想要做的事吗？

藤冈　那就是非常个人化的梦想了……想有一天到宇宙中去看一看（笑）。

——这个……又是因为什么呢？

藤冈　在地球上从来也没机会亲眼目睹自己生活的世界不是吗？如果哪天有机会看一眼，我想肯定会相当感动的。从那种感动的心情中说不定能迸发点什么东西出来呢（笑）。

——原来是这样啊（笑）。那么，迁本先生怎么样呢？首先从想要做的游戏开始吧。

迁本　我嘛，接下来想尝试突破一直以来都在坚持的“在线”这个部分的界限。我相信就网络游戏的联系性和广泛性来说，应该还有许多值得尝试的挑战存在。现如今，好不容易才渐渐形成了可以支持网络游戏的大环境，大家也已经渐渐适应了这种环境，虽然现在还很难说清楚，但我希望能够以某种形式继续对其进行研究。

——不想去宇宙看看吗？

迁本　我还是算了吧（笑）。除了游戏以外……感觉好象还联想不到什么特别迫切的愿望，只要是能和优秀而且又志同道合的伙伴一起从事喜欢的工作的话，对我来说就足够了。

——那么，再次感谢二位今天前来。

藤冈　诶？说宇宙真的没问题吗？

三人一起　（大笑）

藤冈要与迁本良三近期的新作

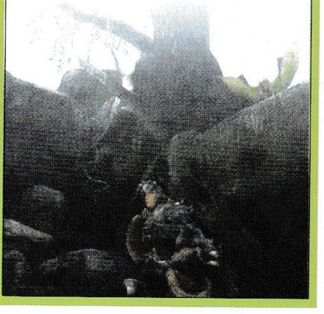
Wii 怪物猎人3

2009年发售预定 | 价格未定

《怪物猎人2》的正统续作，这一次出人意料地选择了任天堂的新主机Wii作为发售平台。从场景到怪物再大装备和操作方法都经历了翻天覆地的变化，即便说是一款完全的新作也不过分。据悉，目前游戏的开发状况良好，摩拳擦掌的猎人们，敬请期待今后的最新报道。



▲伴随Wii的新操作方式，猎人也有不少新动作加入。



下一款作品应该会在不久的将来问世

请大家耐心期待下一款作品的公布

——在今年的东京游戏展上，终于实现了《潜龙谍影ONLNE》的全球同台竞技啊。

小岛秀夫（以下小岛） 是啊。不管是单人战还是组队战，最后获胜的都是日本玩家，说实话这个结果当时让我吃惊不小。虽然从整体感觉来看，美国和欧洲的玩家在接近战中要强一点，但看起来还是主场作战的人更有优势啊（笑）。

——看起来国家不同，玩游戏的人惯用的战斗方法也不大一样啊。

小岛 不过，我认为这方面的区别还要更多一些。这也是通过运营《潜龙谍影ONLNE》才总结出的经验，不同国家的玩家，在这款游戏中所表现出的兴趣爱好都不尽相同。特别是日本的玩家和欧美的玩家相比，在这方面的区别就更加明显。就拿自动瞄准这个设定来说，在欧美这样的机能大多是被禁止使用的。所以我总是在考虑，是不是根据不同国家用户的不同兴趣爱好来制订出相应的游戏规则来要更好一些呢，但这样一来，当举办像这样的世界大会的时候又会遇到问题……现在正在为这个烦恼中。

——涉及到全球范畴的话确实比较麻烦啊。

小岛 由于《潜龙谍影ONLNE》的开发小组成员中，绝大部分都是日本本土的开发者，所以我在想是不是应该专门请海外这方面的专家来，一边听取和总结各方的不同意见，一边继续完善这款游戏。

——不仅仅是《潜龙谍影ONLNE》，作为正篇的《潜龙谍影4》也是像这样不断追加很多只通关一次的话根本不可能全部体验的新要素啊。

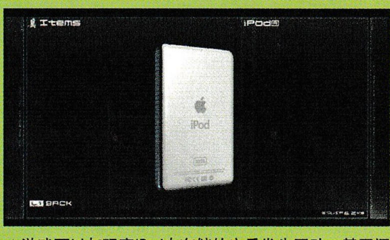
小岛 确实是这样啊。如果可能的话我甚至希望这款游戏能让大家玩上一辈子，毕竟是花费相当长的时间才开发出来的作品，最低限度也得至少坚持到下一作发售之前吧。为了这个目的，设计了许多能够尽可能延长游戏时间的要素在里面。在东京游戏展上公开的“GUNS OF THE HIDECHAN! Radio”，公布了能够在游戏中使用iPod的服务项目，除此之外还设计了包括能听到开发小组乃至声优们的作品等许多要素，可以说是每天都有新想法浮现出来。不过，如果作为用户的一方不去使用这些功能的话，那最终还是无法不断进步，所以请大家踊跃尝试。

小岛秀夫近期的新作

PS3 潜龙谍影4 爱国者之枪

2008年6月12日发售 | 8800日元（普通版）

《潜龙谍影》系列集大成之作，同时也是该系列传奇英雄Solid Snake冒险的终结篇。游戏同捆还收录了专供在线联机的《潜龙谍影ONLNE》，目前正有数量众多的新地图、新道具、和新角色等追加下载内容陆续推出。



▲游戏可以与玩家iPod中存储的音乐发生互动，甚至还能在BOSS战当中发挥意想不到的效果！

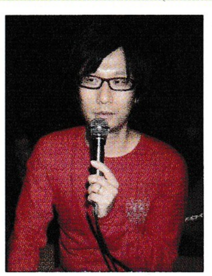
日本开发商已经在与海外的竞争中败下阵来

——在今年的东京游戏展上，有没有去观看其他厂商展出的作品呢？

小岛 去看了《生化危机5》和《最终幻想XIII》，但由于时间比较仓促，所以其他公司的作品就没有细看了。

——对今年东京游戏展的整体印象无何呢？

小岛 感觉上比去年的参观者数量应该是更多了，可以说展会本身相当成功。但是，以全球范围的视角来看的话，满眼望去尽是只面向日本市场的作品，能够在海外同样拥有很强竞争力的游戏却不怎么多见，这确实让我意识到了一种危机感的存在。当然，有人可能会说，既然是东京游戏展，这不是理所当然的事情吗？毕竟这是面向日本市场的展会。但我认为，从现在开始，东京游戏展如果不能逐步向着面向全球市场的展会过渡是不行的，如果不能推出更多在海外同样能受欢迎的游戏的话，日本游戏业未来的发展将会很艰难。之所以这样讲，是因为日本的开发商，已经在与海外厂商的竞争当中败下阵来。我本身是在日本游戏的熏陶下成长起来的，所以我希望日本的游戏产业今后能够更健康地发展下去，我在开发《潜龙谍影4》的时候也正是抱着这样的想法去投入制作的，虽然我非常希望能继续下去，但实际上却很难看到能够跟上这种理念的人。



小岛监督的神秘新作是……？

——我相信这也是许多人都在关注的问题吧。那么，说起来，小岛监督您的下一部作品是什么呢？

小岛 下一款作品吗？现在已经在制作之中了哦。

——已经开始制作了吗？

小岛 那是当然的了。我本身所负责的主要工作，包括游戏开发、审查部下们所开发的游戏以及管理公司的运营这三个部分，自然也会有作为设计者自己开发作品的任务。我想明年应该差不多就能对外公布了吧，所以下一款作品应该会在不久的将来问世。距离最近的作品就是这样了，但除此之外还有不少我参与开发的项目。我想还是先敬请期待下一款作品的公布吧。在那之前，大家可以先玩《潜龙谍影4》和《潜龙谍影ONLNE》。



小岛秀夫

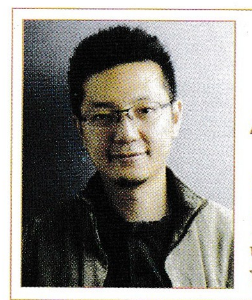
Konami 执行役员／小岛工作室监督

PROFILE

以《潜龙谍影》系列为首，曾参与并领导过众多优秀作品开发的业界知名游戏制作人。另外，小岛秀夫在玩家当中也有着相当高的人气，他的官方网站“HIDEO BLOG”还会有定期的对外网络广播节目播出。



▲小岛秀夫谈话中提到的新项目，不知是他酝酿已久的原创新作，还是“《潜龙谍影》系列”的下一次延续，希望如他所说，我们能在明年的TGS上得到答案。



竹内润

Capcom《生化危机5》制作人

PROFILE

除了“《生化危机》”系列以外，也曾参与过“《鬼武者》系列”和《失落的星球》等Capcom在海内外都颇有影响力的大作的开发项目的游戏制作人。目前担任着Capcom财年内最重要的作品之一，《生化危机5》的制作人一职。

竹内润近期的新作

MUL 生化危机5

2008年3月12日发售预定 价格未定

在“《生化危机》系列”迄今为止的正统续作当中，第一款引入在线游戏要素的作品。在对应网络联机的双人合作模式中，可以与其他玩家合作战斗，一起进行主线剧情的游戏。一个人操作主人公克里斯，另外一名玩家则可以操纵谢娃。



▲克里斯与谢娃在本作中的命运可谓息息相关，因此如何最大限度地实现合作将是生存的关键。

游戏只有好玩才有价值

——这次的东京游戏展2008上，《生化危机5》的试玩真的是相当火爆啊！

竹内润（以下竹内） 来试玩的人比我们当初预想的还要多出许多，说实话真是感到相当吃惊啊（笑）。一方面让我切实地感觉到自己一直以来的工作终于有了回报，另一方面，以开发者的视角观看玩家们对游戏的反应，对我们最后的调整也将带来更多有益的影响。

——50台试玩台也可以算是Capcom参展史上规模最大的一次了，看起来相当有冲击力啊。

竹内 之所以要设置50台试玩，主要是出于能让尽可能多的玩家都接触到这款游戏的考虑。就我个人来说，不管展示的影像有多漂亮，游戏最后还是得好玩才有买的价值。试玩台的数量也可以说是出于这个原因的结果。只有让大家亲身体验过这款游戏之后，才能把我们希望能让大家从中体会各种乐趣的想法完整地传达出去。特别是Co-po（双人协作）模式的试玩，大部分玩家在游戏过程中都会有相当充分的交流，我想应该是比我们之前预期的效果还要好吧。就是这个时候才让我有了“能开发游戏真好啊”这样的想法（笑）。不过，也正是由于来试玩的人远远超过我们的想象，为了防止出现意外所以提前开始了入场限制，因此对那些到最后也没能玩到游戏的玩家感到很过意不去。能不能再以其他形式为大家提供试玩的机会，我们现在也在考虑这个问题。

至今依然存在的地域性差异值得思考

——在竹内先生看来，今年的东京游戏展给您的印象如何？

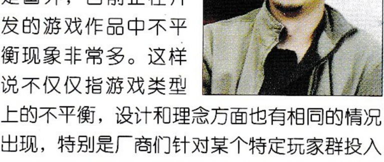
竹内 给我印象比较深的是，来自国外的玩家数量比往年都要多。特别是除了北美以外的其他地区的玩家数量也在增长，让人切实地感觉到这个展会正在越来越多地受到全世界游戏爱好者的关注。不过，另一方面，在国外玩家看来很值得关注的游戏作品，日本玩家却并不怎么感兴趣，反过来的情况也有，至今依然存在的这种地域性的差异我认为很值得进一步思考。

——原来如此。那么就您个人的感觉来说，给您留下印象最深的游戏是哪家公司的哪款作品呢？

竹内 就我个人讲，NBGI公司的《火影忍者 终极忍者风暴》（PS3）给我留下了很深的印象。说实话甚至有点“被打败了”的感觉。不管是游戏的着眼点、技术水准还是投入的努力，都在作品中被清晰地表现出来了。

游戏开发上的不平衡令人担忧

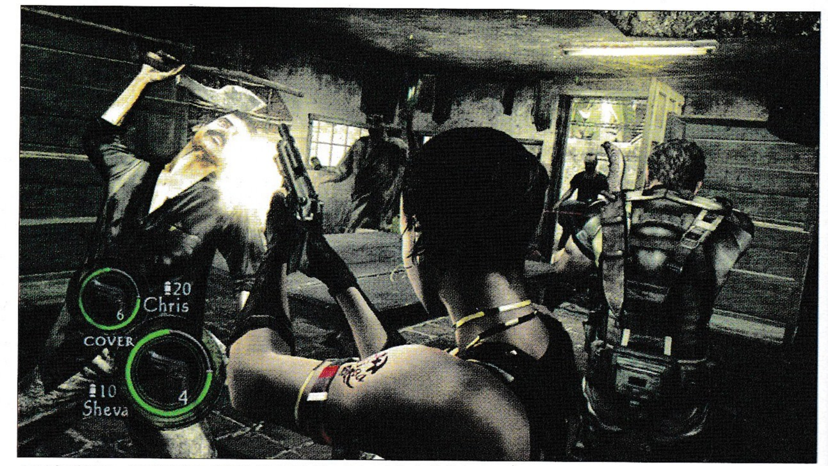
——接下来能不能谈一谈您眼中业界的优势和有问题的地方。



竹内 不管是国内还是国外，目前正在开发的游戏作品中不平衡现象非常多。这样说不仅仅指游戏类型上的不平衡，设计和理念方面也有相同的情况出现，特别是厂商们针对某个特定玩家群投入的新项目数量是不是有些过多了，这一点令我感到担忧。比起全面挖掘自己的特色来，更多的开发商们选择把注意力集中在了如何尽快实现商业上的成功，这样做的一个间接后果可能是导致市场的过早疲软。从整个业界的整体发展来考虑的话，作品和公司本身的特色应该被更加予以重视，但如何吸引消费者的关注又令人感到忧虑。与之相反，也有一些厂商选择在这个时候投入一些非常具有挑战性的作品，我认为这是一种值得称道的做法。就像刚才我所提到的NBGI公司的《火影忍者 终极忍者风暴》一样，让人从中可以感受到一种做好迎接挑战准备的决心和自信，在感到欣慰的同时，我心里也会不自觉地产生“Capcom也不能输”这样的想法。

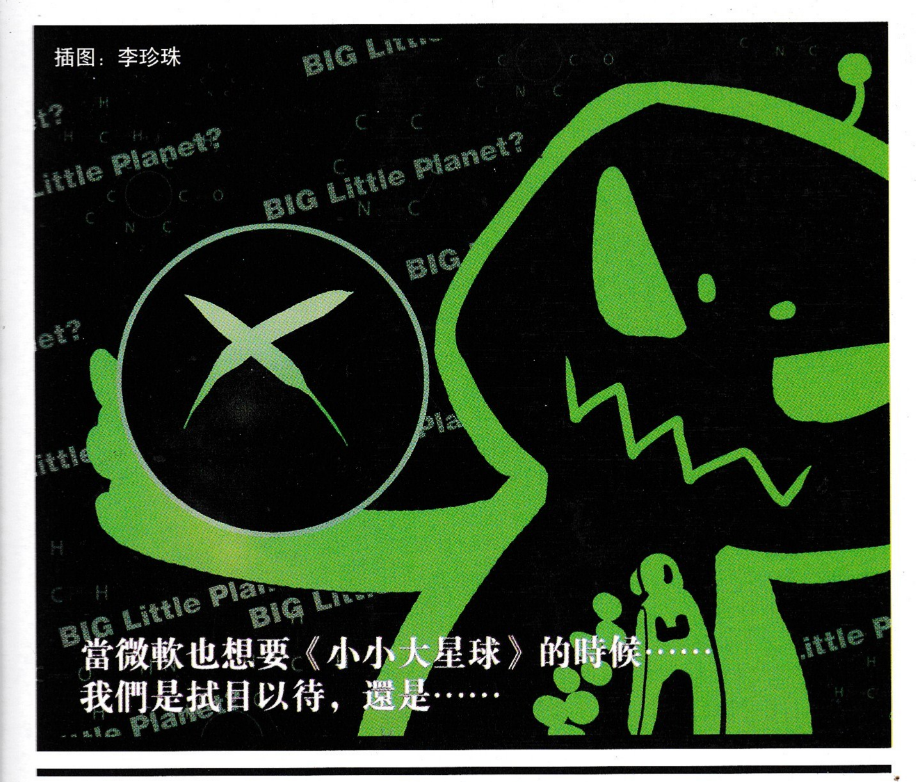
——原来是这样。那么，想要让游戏业界继续保持快速的发展，您认为什么才是必须的。

竹内 永远不畏惧挑战，我想应该就是这种态度吧。以我自己来说，我相信消费者总是在不断追求着各种新鲜的体验和发现，正因为如此，如果不能很好地回应这种需求，那么我们这个行业存在的理由也会变得不知所谓了。不管是谁来做总有人会买帐，从结果来说可能会容易得出这样的结论，但我认为这完全是不考虑消费者想法的思路。无论是制作者还是消费者，让双方都能从中获得幸福的感觉，不断尝试新的挑战，随时保持积极进去的态度，我认为这才是必须的。



▲双人联机时，两名玩家不仅可以相互支援，还可以分享弹药和道具提高作战效率。在合作模式当中，不仅可以分享各种道具和弹药、还可以协力消灭敌人，需要配合协作的部分非常丰富。

不断尝试新的挑战，随时保持积极进去的态度



小辞典

hei

【黑】

①像墨和煤那样的颜色，与“白”相对。●通常释义。
②暗，光线不足。●通常释义。
③拖累。●网络释义。
④陷害、落井下石。●网络释义。

解说：

如果某个第三方厂商为某个主机开发的作品“雷”了，那么就叫做这个厂商黑了这个主机，如果这个厂的作品长期在某个主机上“雷”，那么这个厂就是这个主机的“主机黑”，比如EA最近在PS3上的《FIFA09》，就广被圈内评论为是黑PS3的行为。而在各个主机或游戏的Fans阵营中，除有各种“饭”，相对的还会有各种“黑”，如“任黑/索黑/软黑”、“马里奥黑/最终幻想黑/鬼泣黑”等等。

游言戏论

假新闻退散！X360玩家的狂欢会，MGS4你们肯定可以玩到——只要你们买一台PS3就搞定了。

● 10月中旬，MGS4跨平台的谣言再起，面对对此热切期盼的X360玩家，PS3玩家UBISOFT如此泼着冷水。

今天陪同事去买PS3，受不住诱惑又买了一台X360，第3台了，再红，我去烧盖茨家房子。

● X360，想说爱你不容易！像网友jackeyh这样玩家真是太不容易了。

愿圣光保佑你。

● 而网友颂下酷带子看到有人因为三红买第三台X360时，用了《魔兽世界》一句很经典的台词，的确，让我们一起祝福，愿圣光保佑你。

我的Xbox Live好友里有人已经买第5台了，也没什么。

● 当然，抱怨上升到一定程度会变成炫耀，虽然网友大晶是替他的Xbox Live好友炫耀。

S·E一直是支持PSP的，它一直在黑DS！不相信，看看S·E给了DS多少大作，都是用来突出PSP机能的强大！故意把DS上的《圣剑传说》雷掉！让这系列毁在DS上，让DS背负骂名。

● 这位叫做FullMoon555的网友，你其实是在黑S·E呢吧。

10月31日那天，我真的很开心，能和那么多电视游戏玩家在一起，比我去一万次E3和TGS都让我高兴。

● UCG编辑多边形在主持过上海的PRESS START游戏音乐会后发表感言，虽然演出效果受到场地等因素的一些影响，可我们中国的玩家也终于能在国内欣赏到一场电视游戏主题的音乐会，实在是跨出了一大步。

在金融危机下，游戏业会更旺盛，因为普通没钱出去消费，花几十美元待在家更省钱。

● 全球金融海啸是当前一大热门话题，对于游戏业而言，似乎大部分玩家都是如网友ghsyterry这样想的。

任天堂的神作就是那种小孩和妇女玩家可能都比你多的游戏，我怀疑如果随着年龄和游龄的增长，他们会更深入地接触到其他游戏，会不会也像我们看老任的神作小品一样觉得幼稚呢？

● 针对“任天堂金牌神作=质量超好的印钞机”的看法，网友话不投机死不休如此评论。

SONY你靠自己也好靠第三方也好，做到当年PS和PS2的一半就对得起你的死忠和Fans了。

● SONY市场营销及公关经理Mark Levitan在接受采访时承认：“不能再依靠第三方来控制主机销量了！”网友史昂如此无奈评论。

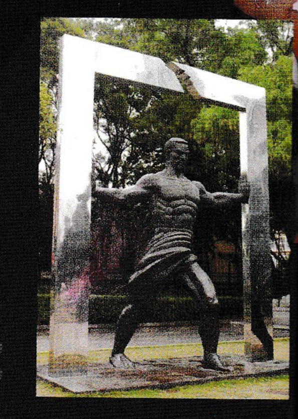
如果你真得认为，有了《小小大星球》，就可以玩到无数人创造的无数关的“马里奥”，或者这个游戏可以发展成下一个cs或者dota，我只能说，you ‘re fooled。无论是创造者还是创造平台，条件都差了些啊，虽然又有计算器，又有各种模仿秀，但是作为玩家，你玩的又是什么？创造是很有趣的没错，但真正愿意投入大量时间去创造的人多还是每天看看有没有更新，然后把每一个创造下载下来试试的人多？而作为后者，很有趣么？

● 《小小大星球》几乎被所有媒体给予高分的评价以及溢美之词，但是还是有众多玩友对此抱有疑问，网友lmy8737就如此提出：《小小大星球》玩的是SONY的创意还是玩家的创意？

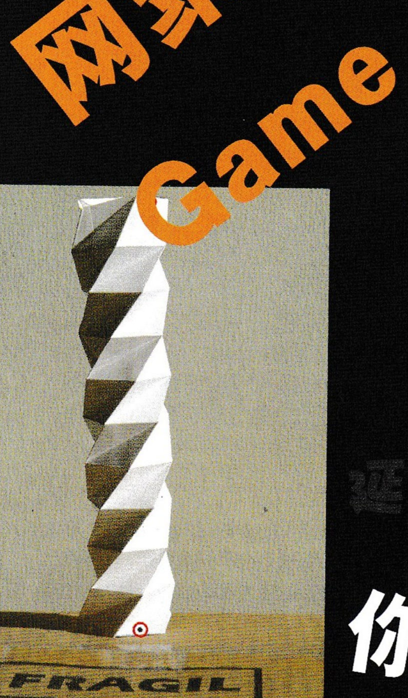
特别企划

策划&文编：白夜
美编：chisun

网聚玩家的力量
Game 3.0概念杂谈



开放



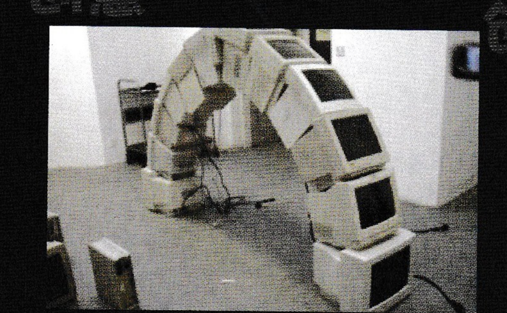
延伸

Gam

你准备好迎接 Game 3.

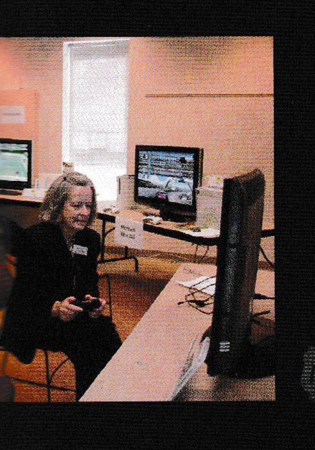


创意



个性

服务



娱乐

习惯

3.0

交流

订制

代了么？



合作



社会



网络

在Game 3.0时代，玩家将成为主角，他们将被推到聚光灯下。

——前索尼电脑娱乐全球工作室总裁 菲尔·哈里森



交流 创造 分享 服务 社会……社区生活化的游戏。

从时下网络上的点击以及回复率来看，最近一段时间国内乃至全球电视游戏圈最受关注的焦点无疑就是SCE在其次世代平台PS3上所打造的新品牌游戏——《小小大星球》了。在曾经稳坐了两个时代老大宝座的PS品牌新贵PS3在目前的全球家用机竞争中处于“垫底”位置的微妙情况下，《小小大星球》可以说是SCE继《非洲》等曾经大肆宣传的创意游戏失败后再度倾力打造的一款拥有独特创意的第一方大作，所以这款游戏因为其被玩家乃至媒体赋予的“拯救PS3的大作”等名号而备受各界瞩目。

在游戏圈内，很多玩家在选择游戏前都有参考下媒体评分的习惯，而国内外各大电视游戏媒体也非常享受这种“权威”的感觉而乐此不疲地在一个又一个游戏名的旁边留下一个个数字，当然这次的《小小大星球》也不例外。随着时间推移，答案一一揭晓，《小小大星球》在玩家之间以及电视游戏业内也逐渐火热起来，因为这些国内外一向以“苛刻”著称的媒体几乎无一例外地给《小小大星球》亮出了满分或接近满分的数字，并毫不吝惜大加赞美之词，在满分10分的情况下全球86家媒体给出的平均分竟然在9.7以上，BBC甚至称本作为“在任何年代都是最好的游戏之一”。面对着这些已经打出的耀眼“金字招牌”，包括已经玩了10多天测试版的那些幸运儿以及那些之前对这款游戏不甚感兴趣的玩家在内，所有知道《小小大星球》的玩家都对它产生了浓厚的兴趣。

究竟一款平台游戏为何能获得如此高的评价呢？

其实《小小大星球》这款看起来普普通通的平台游戏之所以能够获得如此高的评价，并不只在于考虑一款游戏素质高低的那几项传统标准上。如果仅仅从画面、音乐、操作等等方面看《小小大星球》，如前所说，即使它有看起来超越寻常游戏的物理引擎，它也仅仅只可以算是一个“优秀的平台动作游戏”而已。而纵观各大媒体在给出分数的同时附加的评语，例如“任何主机，任何地方，都没有第二个《小小大星球》。它把一个美丽、强大、充满无限潜能的工具放在你的掌中”、“新想法很好，老的好想法却更棒，而《小小大星球》兼具两者：电子游戏的未来与过去，融合在了一起”，又或者“你将试图在生活的每一个角落寻找灵感来设计关卡和谜题，包括你睡觉的时候。你与其他玩家的对话将被《小小大星球》占领。你会沉迷，我在此郑重警告你”等等，我们可以得出这款游戏之所以获得如此高的评价并不是仅仅因为游戏本身，而是它提倡的这种“游戏、创造、分享”的极高互动性以及开放性游戏模式。

对于这个模式，SCE方面称之为Game 3.0。

这也就是我们本期想谈的主题。

何为Game 3.0

网络有Web 2.0，企业有企业2.0，这其实就是我们所熟悉的“版本号”。在这个科技时代，人们都爱给各种东西加上版本号，当这个东西有变化时（当然通常是进化）版本号就会有相应的改变，所以就出现了Game 3.0，这证明我们熟悉的游戏在变化，如果顺利的话，也许它将进入一个新的时代。

看到这里，可能有些看官还是一头雾水。Game 3.0？这个词有些陌生，好吧，不急，白夜这就来为您解释。

Game 3.0的概念最早是由前SCE全球研发工作室总裁菲尔·哈里森在2007年3月召开的全球游戏开发者大会上提出的，旨在开创以及发展第三世代的电视游戏，应该说是一个比较新的概念。虽然已经提出了一年半的时间，但一直也没有一个“实体化”的基于Game 3.0概念制作的游戏出来，所以也就有些淡化了，很多看官不太熟悉也不奇怪。

菲尔·哈里森口中的Game 3.0简单说就是用户主宰游戏的时代。而既然有Game 3.0，则必然有Game 1.0和Game 2.0，我们就对比一下来看看。

Game 1.0

Game 1.0无可厚非也就是电视游戏的最初版本。有专家观点认为，Game 1.0时代也就是指上世纪八十年代到1995年间，早期的世嘉、任天堂、Atari等公司的游戏主机统治电视游戏界的时代，某种程度上可以称之为“经典游戏时代”。电视游戏发展不过20来年，相信很多现在在看这篇特企的玩家也是从Game 1.0时代走过来的，这个时代游戏的特点菲尔·哈里森在提出Game 3.0概念时做出的总结是“没有连接互联网的游戏主机以及装有静态内容的游戏光盘或卡带”，这个时代游戏厂商的典型商业模式是通过销售硬件和游戏软件来赚钱，而玩家要做的就是买回这些东西然后体验游戏制作人做出的游戏。

Game 2.0

随着科技的发展，互联网出现并迅速发展，而这个东西可以说对人类生活的各个领域造成了翻天覆地变化，这其中当然也包括电视游戏领域。于是随着互联网的出现，电视游戏也随之改变而顺理成章地进入了Game 2.0时代。

从1996年到2004年，网络带来了新的游戏变革，我们能感受到的电视游戏界的最大变化就是新一代的游戏机可以上网了。SEGA是先行者，他们在自家的次世代主机Dreamcast上加入了调制解调器；索尼则在之后推出了PS2，任天堂的NGC在发售后也追加了专用网卡等周边，当然还有微软，它开发的Xbox同样是一台具有非常优秀网络环境的电视游戏主机。这些变化改变了人们的游戏体验，随之而来的是多人在线游戏的火爆，这在相对网络环境更好的PC游戏领域有更明显的体现，那就是至今还在大行其道的网络游戏。而反观电视游戏领域，越来越多的传统大作推出了“Online”版本，并获得了玩家的一致好评，比如《生化危机 爆发》、《梦幻之星 在线》、《最终幻想XI》等。人们这时候发现，还是很多人一起玩游戏比较有意思。这也正迎合了菲尔·哈里森总结的Game 2.0特点——“连接互联网的游戏主机和装有静态内容的游戏光盘”。

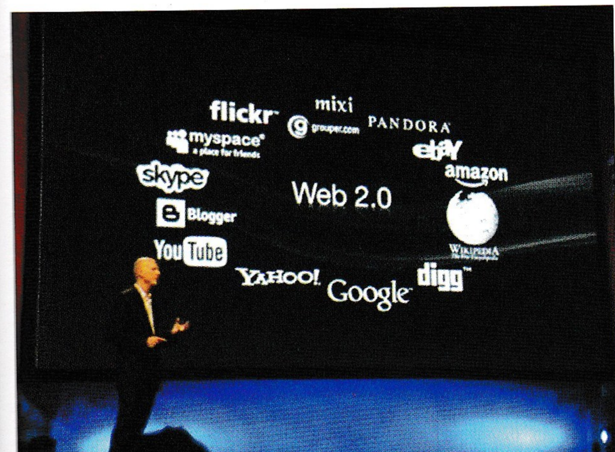
不过在Game 2.0时代，在PC游戏领域和电视游戏领域还或多或少的出现了一些MOD游戏，有少数人在游戏本身的基础上通过一些工具将自己的创意实现在了这些游戏中，这又在某种程度上改变了人们玩游戏时的感觉，他们发现，自己创造也挺有意思。

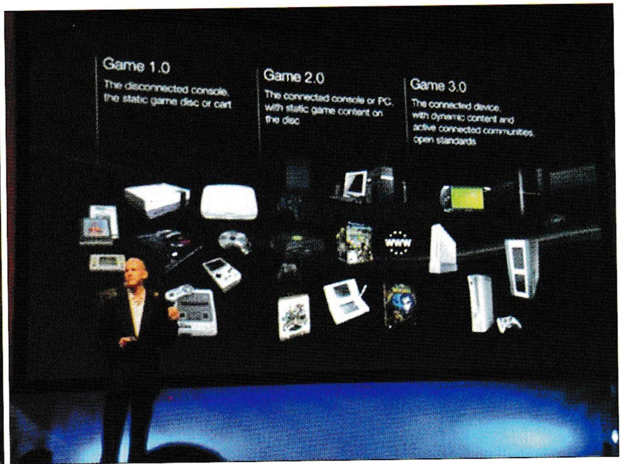


Game 3.0

“连接互联网的器材，动态的游戏内容以及动态即时的交流与开放的平台”，这是菲尔·哈里森在提出Game 3.0时的形容。可以看出，Game 3.0是在Game 2.0的基础上再上升了一个档次，增加了连网协作和用户制作内容等功能，而更重要的是游戏内容在向动态发展，而正如SCE所说的，在Game 3.0时代，消费者们将被推到了聚光灯，主宰游戏本身，这样游戏内容就具有了无限的可能性和延展性。哈里森解释说，SCE是从MySpace和YouTube等Web 2.0网站中得到的灵感。可创造的、可感知的、高度交互性环境是它们共同的特点，他们希望新世代的游戏也可以具有这种特点。

当然，这样解释可能有些看官还不是很明白Game 3.0的精髓，接下来白夜就请来几位朋友深入谈谈这个可能会影响到我们以后游戏生活的新概念。





特别企划

解析Game 3.0

之前我们看到菲尔·哈里森说Game 3.0的构想是从Web 2.0的成功范例中得到的启发，所以白夜想在这一部分结合Web 2.0来解析Game 3.0。

先来简单介绍一下Web 2.0，这已经不是什么新鲜玩意了，这个概念从2003年兴起到现在已经有5年的时间了。一般来说Web 2.0（也有人称之为“网络2.0”）是相对Web 1.0的新的一类互联网应用的统称。相对来说，Web 1.0的主要特点在于用户通过浏览器获取信息，而Web 2.0则更注重用户的交互作用，用户既是网站内容的消费者（浏览者），也是网站内容的制造者。

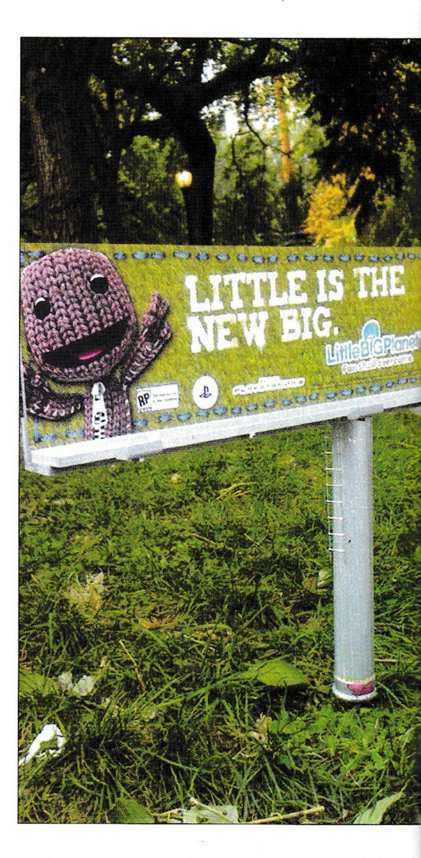
举一个Web 2.0时代成功的例子——维基百科（Wiki）。这个如今成为人们想要到互联网上查找资料首先想到的地方所有的内容其实都是网络用户自己编辑添加的，这也就是交互，也就是Web 2.0所宣扬的“用户既是网站内容的消费者（浏览者），也是网站内容的制造者”的完美体现。

现在说回Game 3.0，它所提倡的“玩家是游戏内容的创造者”其实与Web 2.0的“网友是网站内容的制造者”是一个意思。游戏内容如果想要动态发展，就需要玩家的加入。从理想状况来看，玩游戏的人肯定要比制作游戏的人多得多，而游戏制作者虽然对于开发游戏方面有着寻常玩家所不能比拟的经验和能力，但终究“势单力薄”。广大玩家虽然独立出来不如游戏制作者，但如果有了开放的平台和简单易上手的工具，集合众多玩家的创意并从中挑选精品的话，也不一定比游戏制作者的创意要差。这在最近基于Game 3.0概念制作的游戏——我们开篇提到的《小小大星球》里已经有了很好的证明。在这个游戏中，网络部分玩家制作的关卡的精彩程度让人窒息，其中的杰出作品丝毫不逊色于SCE官方制作的部分。具体的细节我们稍后再谈。

如何？您是否已经理解了Game 3.0的精髓呢？一句话概括——“Game 3.0时代，网聚玩家的力量来创造更精彩的游戏。”

整体介绍了Game 3.0的精髓理念后，我们来再进一步分类看一下它的细节。首先，去除掉旧的理念来罗列一下Game 3.0的特点：

- 高度的用户可控性和开放性
- 社区和用户激励机制
- 不以零售游戏版权为主要商业模式
- 用户之间的交易以及虚拟内容的创造



高度的用户可控性和开放性，用户之间的交易以及虚拟内容的创造

前面已经说过，这是Game 3.0涉及到玩家游戏体验的相对之前游戏时代最主要的改变。其实说到创造游戏内容，这并不是Game 3.0才想到的，真要追根溯源的话，Game 1.0时代FC的游戏就有了，而这部分其实也是在玩家中关于Game 3.0最有争议的一点。

其实在Game 2.0时代，PC游戏领域和电视游戏领域就已经出现了不少的MOD（modification的简写，意为修改）游戏了，只不过相对来说这些MOD工具的开放性和可操作性有比较大的局限，不是所有的玩家都可以实现游戏内容的创作。比如MOD领域赫赫有名的《魔兽争霸》。时下流行的DOTA等从《魔兽争霸》的演变出来的游戏确实优秀，但并不是所有的玩家都可以去操作制造这样的内容的。而Game 3.0的理念则是提供更容易操作的平台来面向一切普通玩家，而通过这些操作简便的平台，普通玩家也可以很容易地制作出精彩的游戏内容。

这里还是要提一下SCE基于Game 3.0的理念开发的《小小大星球》，在这款游戏中，玩家在游戏中得到素材后通过简单的操作就可以制作出很有意思的关卡，这点想必体验过这款游戏的许多玩家已经感受到了，而即使没体验过的玩家也可以从网络上广为流传的几个诸如“计算器”、“PS3 VS X360”、“《最终幻想X》”等玩家自制关卡的影像中窥得一二。当然，玩家们对Game 3.0“用户创造游戏内容”的质疑并不是没有理由的，就《小小大星球》这个Game 3.0的“试验作”来说，目前网络上的大部分玩家自制关卡素质不能说很高，但在起步阶段，Game 3.0的这个理念首先面向的应该是一些独立的游戏开发者和比较杰出的玩家，有他们的支持，现在《小小大星球》中的玩家自制关卡部分每天都有数量不少的精彩关卡出现，这应该说是一个非常可喜的现象。而对于普通玩家来说，首先自己动手去尝试就已经是一种极大的突破了，相信随着经验的增长，越来越多的人会创造出优秀的作品。

关于这点，白夜请来了常年涉足并关注游戏领域的几位朋友，他们也有话要说，而我们的老朋友hopy更是发挥“奉献”的精神，为大家简单介绍了一下MOD的历史。

玩家大星球?

文：《游戏城寨》特约撰稿人 hopy

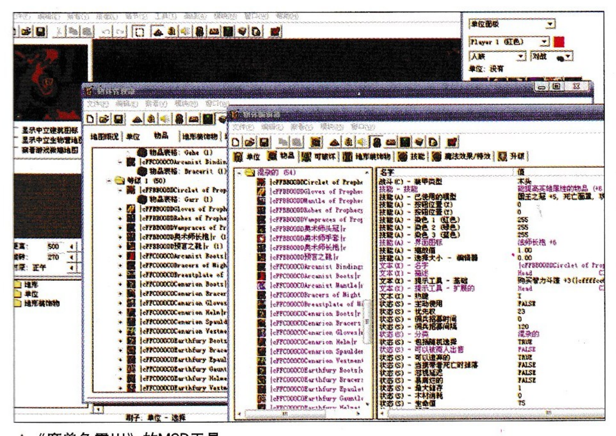
1.关卡编辑器的辉煌

印象中最早的关卡编辑器，应该要算是当年FC上红极一时的《坦克大战》了吧。当一帮小屁孩在漆黑的小平房里把那区区数十个小关卡轮或者被轮了一遍又一遍之后，百无聊赖中发现一片新天地时候的喜悦之情至今还能回忆起来。记得最初的时候打得菜，就把老窝家周围全码上钢块，把AI坦克堵得只有一个出口，然后两个正义的使者就很无耻地守在出口旁边出来一个歼灭一个。到后来又想出许多花样比如钢块迷宫、全是砖墙的泥沼版、全是树丛的森林版，常常是花一下午时间编个地图出来就为了玩那么一小会——因为家长马上就要下班回家了。可惜的是《坦克大战》完全没有存档功能，以至于很多年以后想要在模拟器上重温当年的感动都成为困难的事情。

后来，红白机变成了电脑房，大家开始一窝蜂地战《红警》。《红警95》，《红警98》，然后是《星际》。打不过电脑?没关系，地图编辑器，不给他矿，出口堵死。打不过高手?没关系，地图编辑器，悄悄把机枪兵制造时间调高5秒。钱老是不够用?没关系，地图编辑器……总而言之，即时战略游戏中，地图编辑器是万能的。

后来在GBA上出过一个类似《RPG制作大师》的游戏，记得当年有个超牛的达人用这个做出了掌机版的《倚天屠龙记》，更是令年少的我佩服万分，并以此为契机走上了学习游戏开发的道路（虽然至今还在学习……）。

不过要说起来，在国内最出名和最流行的MOD制作工具应该要算大名鼎鼎的“Warcraft Ⅲ World Editor”了。脱胎于星际争霸地图编辑器的World Editor提供了极为强大的功能，除了满足普通玩家的基本“需求”外，强大的地形、单位、AI、道具编辑器为众多早期自制RPG地图的产生提供了条件。随着玩家对这个编辑器的进一步发掘，便能找到World Editor最为强大的组件：脚本编辑器。在这里，玩家只需简单的点击、复制、粘贴等操作，就可以制作出复杂精美的关卡脚本，制定出完善的甚至与原作迥异的地图！如果配合战役编辑器甚至可以轻轻松松制作出一个完完整整的战役游戏。更进一步的话，开发者还会发现编辑器中几乎所有的资源都能够自定义，包括贴图、模型、声音……于是乎有异域强者牛X哄哄要复刻一个3D版的星际上去，不过似乎至今没了动静。易于上手，功能强大，是这款编辑器为众多玩家接受的最大原因。



▲《魔兽争霸III》的MOD工具

写出来的地图如何共享，这又是一个问题，毕竟辛辛苦苦做出来的东西，自己一个人孤芳自赏王婆卖瓜总是没有意思的。和CS动辄几十上百MB的地图包不同，World Editor所生成的地图文件尺寸都很小，区区几百KB或者顶天了几MB的东西要上传还是要共享都很方便。在互联网大行其道的今天，一个用论坛上传附件就能搞定的步骤，谁会不喜欢?

此外，《魔兽争霸3 混乱之治》及其资料片《冰封王座》在包括中国大陆在内的全球市场拥有超过400万套的销量（恕笔者无能未能找到最新的累计销量统计，这个数字是两年前的，还不包括各种促销版本和在国内高得惊人的盗版玩家），雄厚的玩家群体为这款游戏提供了无数充满创意的地图制作者。

最后，当然也是最重要的一点，虽然暴雪官方的Battle.net并未提供足够的自制地图共享支持，在世界各地却早已有无数爱好者自发组建了各种平台来进行共享，更有一些优秀的自制地图还建立了自己的玩家群体、“官方”网站、比赛等，例如大名鼎鼎的DOTA。在国内，这一行为被更加强势的各种对战平台和商业网站所进一步强化，网上繁多的各类“魔兽地图下载站”达到了令人眼花缭乱的地步，“澄海3C”，“三国无双”等广受欢迎的地图甚至还有自己的专题网站和定期赛事，火热程度不亚于原装正版即时战略模式的War3比赛。

2.你有神功，我有科学

上面说了，利用关卡编辑器制作的自制地图最大的优势之一就是上手简单、功能强大，能够最大限度地利用游戏中已经有的资源把创意变为现实。然而，这毕竟是在游戏原开发商允许的范围内，施展空间毕竟有限，用World Editor就永远都不可能做出《真·三国无双》（光荣原版，不是那个仿DOTA的地图），在War3为即时战略游戏量身打造的引擎下，想让角色做一个标准的跳跃动作都是难于上青天。而当玩家面对着众多能够跳跃却不提供关卡编辑器的游戏时，MOD便应运而生了。

说起来MOD的历史要远远早于关卡编辑器，简单地说就是通过非正常手段对游戏内容进行修改。大部分时候，对游戏进行破解和修改都是不被游戏开发商允许的，详情请阅读安装时候的《用户安装协议》，同时也需要一定的技术基础，这可以说是一种半黑客的行为。不过由于MOD通常能够给玩家带来更多的乐趣，同时对游戏MOD的制作研究也能更进一步培养和巩固玩家群体，因此，大多数游戏公司对MOD爱好者群体都是持睁一只眼闭一只眼的态度，甚至有部分开明的厂商在游戏中为玩家提供了MOD制作工具，例如大名鼎鼎的“《上古卷轴》系列”、还有那个号称MOD比原作还要好玩的“《战地》系列”。和《WAR3》一样，这些MOD爱好者同样有自己的群体、社区乃至组织，部分还和官方展开过合作，一些优秀的团队甚至从此步入职业开发者的行列。记得当初《魔兽世界》大行其道的时候，就曾有消息称其部分副本的关卡设计师来自《上古卷轴》的MOD交流论坛。

不过，MOD的制作终究是一门技术活路，无论模型制作、脚本编写还是美术设计都需要一定的专业基础，对游戏的破解更是兼具技术和法律的双重风险。毕竟在版权意识极为浓厚的国外，这类半“地下”的作品无论制作还是发布都得看版权所有者的眼色行事，在流行上就造成了一定的困难。



■《半条命》的MOD佼佼者《反恐精英》。

1998年，两个《半条命》的狂热爱好者利用游戏的引擎“Source”制作了一个MOD出来，取名为《Counter Strike》，没错这就是日后在全球大红大紫长盛不衰的《反恐精英》是也。和他的亲生父亲《半条命》相比，CS在摈弃复杂的剧情模式和单人关卡的基础上，添加了种类繁多特色鲜明的武器和规则简单明快的对战地图。幸运的是，《半条命》的原发行商Valve Software看出了CS的潜在价值，买下了他的版权并注入商业游戏的活力。很快，《反恐精英》凭借Source引擎所赐的优秀射击手感、完美的物理系统、良好的平衡性和简单明快的游戏节奏迅速征服了大批FPS游戏玩家，一度成为世界上玩家最多的多人连线FPS游戏，并且从第一届起就成为世界顶级电子竞技赛事WCG的比赛项目并一直保留至今。直到今天，在国内绝大多数的对战平台都依然能够找到无数连线CS的玩家，各种MOD地图也层出不穷。可以毫不夸张地说，CS和WAR3一起，代表了国内游戏玩家的一个时代。

3.同人鸣泣之时

“故事发生在昭和58年，一连串离奇的死亡事件在雏见泽村发生。爱好者对事件进行推理的网站超过了两万个，而本作的制作者，就是这个人……”2005年圣诞前夕，日本NHK电视台播放的纪录片《秋叶原物语》中，对当时极为流行的同人游戏《寒蝉鸣泣之时》作者“龙骑士07”君进行了专访。《寒蝉鸣泣之时》诞生于2002年，作为广大自费出版的“同人游戏”的一员，最初也是在Comic Market中进行有限贩卖。随着发售后游戏“结合日式恐怖要素的猎奇杀人”、“导入本格派的推理要素”等过去在同人游戏界不甚被注意的题材的特色被玩家所注意，且因故事谜题丰富、剧本完整等因素，迅速在日本走红，作品知名度一路水涨船高，游戏系列的销售量甚至超过了10万套，成为同人游戏中的佼佼者，并随后同商业公司合作，向着广播剧、漫画、动画全方面发展，其中动画版《寒蝉鸣泣之时》与2006年作为4月新番上映，在日本、港台和大陆都获得了众多爱好者的好评。

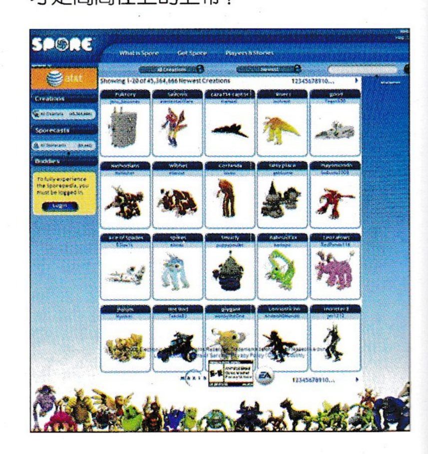
同人游戏作为同人文化的一个分支，也拥有自己的特点。虽然同人游戏大多属于已有商业作品的衍生物，区别于完全原创正统商业游戏，而采用了“同人”这个起源于“新文化运动”的词语，意喻非商业性质的“自编自写”。虽然如此，日式同人游戏中也不乏优秀的原创作品，除去上面提到的《寒蝉》外，“《月姬》系列”、“《东方》系列”都是素质极高的同人游戏作品。同人游戏由于开发和发布的成本都很低廉，制作者大多出于一腔热忱和对游戏的爱，因此几乎不受商业游戏那种好莱坞模式的限制，很多作品在创意和新鲜感上都有不少亮点，部分作品甚至达到了离经叛道颠覆传统的境界，例如那个著名的しょぼんのアクション（多罗猫版《超级马里奥》）。

同人作品相比于MOD，其制作难度又上了一个台阶。由于在完全没有现成引擎的情况下独立制作一款游戏几乎是难于上青天，因此大多数同人游戏都是程序架构非常简单的文字AVG游戏，凭借精美的插画、优异的剧情和精心制作的音乐来吸引玩家。在网络上也有许许多多的免费制作工具提供给开发者，比较著名的有NScript、吉里吉里、RPG制作大师和恋爱游戏制作大师等等。当然，也有达人能够从程序到美工音乐全套包干，例如东方Project的ZUN大神。总的来说，同人游戏由于开发的难度更上一层楼，作品相比MOD就要少得多，但这并不影响精品的出现。

4.要孢子，还是要冷水?

《孢子》的创意来自电子游戏史上最畅销游戏“《模拟人生》系列”的设计师威尔·莱特，游戏的主要概念就是所有事物都能由玩家进行创造。制作人威尔将《孢子》称为“大型平行单人游戏”，以5个不同游戏阶段为牵引，4个功能强大的编辑器为主要工具，为玩家提供了一个几乎能创造任何可能的平台。同时，所有玩家创造的素材都将被上传到中央数据库（孢子百科Sporepedia），再由系统根据其素质进行计算并同步到其他玩家的数据库中。根据EA官方公布的统计数字，仅仅在编辑器发布后的8天之内，玩家就上传了多达1,589,000种生物，赖特在今年7月14日的E3展会上无不自得地说道：“玩家已经高效地完成了上帝38%的工作”。说了这么多，其实真正玩过《孢子》的人都知道，这游戏基本上就是个可以自定义所有单位的“电子浮游生物+暗黑+上帝也疯狂+模拟城市+星际迷航”，玩家最为热衷的也仅限于创造各种自制生物。老实说那些玩家制作的生物也都挺有创意，不过新鲜感过后，也就仅此而已了。截止2008年“光棍节”0点20分，孢子百科的总素材数量是45,172,372个。

在《小小大星球》中有个设定，选择“自爆”就能在任何时候退出到关卡的Check Point.刚开始的时候笔者还不太理解这个几乎可以用来在多人游戏模式下作弊的奇怪设定，直到5分钟后在左拉的非洲关卡两人双双掉进一处缝隙出不来以后才恍然大悟。玩家大星球，谁才是高高在上的上帝?



谁来参与3.0

文：《游戏机实用技术》编辑 泰坦

Game3.0提出了很多概念，别的我不说，这次我单独说说其中“大家一起参与做游戏”这个观点。这种观点，只是索尼的一种宣传口号，大家把它看成是“用美涛，我想是谁就是谁”这种广告词就好了，要是你信以为真，那你就上了商家的当。

你在谷歌或者百度上搜索一下，可以看到，地球上5%的人拥有95%的财富，剩下95%的人拥有5%的财富。其实可以说得更浅显：如果地球上一共有10个人，一共有10美元的财富，那么1个人拥有9美元，另外9个人加起来拥有1美元。为什么？你可以说出身是不公平的、教育是不公平的、机遇是不公平的、大家的智力是不相等的，如此种种，总之这些不公平导致一个结果，那就是1个人拥有非常了不起的赚钱的能力，而另外9个人相对平庸。

你把这个规律套在其他行业上，一样有效。而正是所有行业都存在此规律，累加起来才让上面这个事实成立。我举两个例子。如果你花钱要去电影院看电影，你会看Christopher Nolan的片子，还是你的朋友用Windows Movie Maker剪的短片？如果你要贷款买车，你会买别克，还是你的朋友自己组装的燃油机动车？



或许你会说拿电影和汽车制造来对比游戏不合适，但这个对比是有道理的。相比拍电影、造汽车，游戏设计同样是非常复杂、非常精密的事情，涉及到很多你想象不到的知识和才能，可操作性、理论数值、道具、魔法、技能、战斗系统、美术、音乐、剧本、流程控制……要是你觉得这些都无所谓，那我问你，你会花钱买SE的《Final Fantasy XIII》还是同人制作的《First Fantasy XIII》？就是这么简单。

像例行的网游那样，大家在天南地北通过网络连到一起玩一款游戏，是可以的。大家一起创作游戏，是不可能的。也许在你我之间能够产生几个《小小大星球》的优秀关卡，这离“创作游戏”还差十万八千里呢。况且用给定的素材和世界观有限地变化出一些东西，也不算真正的关卡设计，如果未来的游戏关卡以这样同质化模板化的民间创作为主，游戏就死了。

世界上10%的人创造90%的社会价值，90%的普通大众享受10%的优秀人才的发明，这个规律不是索尼的广告词能改变的。可以肯定地说，如果普通玩家能做出一款《街头霸王IV》来，那Capcom就一定可以做出一款比《街头霸王IV》好玩100倍的游戏，而所有人都会去玩后者。我不会像某些撰稿人那样模棱两可，说：大家创作游戏貌似不太可行。我今天很确定地告诉你：不可能。

从《小小大星球》看Game 3.0

文：《游戏城寨》编辑 六段音速

前两年听起来还颇有些专业术语味道的Web 2.0，现如今早已不是什么新鲜玩意，但说到Game 3.0，却是个近些年才刚刚兴起的新名词，这个月它时常被媒体和玩家们挂在嘴边，其契机大致可以归结为一款名叫《小小大星球》的PS3游戏。

在继续写下去之前我得先承认，自己还不敢断言《小小大星球》是不是已经达到了菲尔·哈里森所说Game 3.0境界，毕竟在我落笔的时候这款游戏才上市不到一个月。但可以肯定的是，《小小大星球》正试图接近一个以往绝大多数游戏不敢或不愿涉足的领域，这里更加开放、自由且能够提供更高层次的互动体验。讲到这里可能已经有人按捺不住开始大骂我胡扯或吹牛，所以为了证明这其实不是一篇枪文，下面就具体谈一谈我的几点看法。

自由

相对于传统意义上的游戏，Game 3.0所表现的理念需要“自由”这个必不可少的基础来支撑，而《小小大星球》给了用户以前所未有的自由。你可以用图文并茂的方式讲述一个你精心设计的故事，也可以干脆借一段流行的电影、动画乃至其他游戏的情节来表达全部的主题，你甚至还能用PlayStation Eye扫描一副画或是一张照片来彰显自己的个性。比如之前颇为流行的那个“三红”关卡，可以说是索尼官方无论如何都不可能提供的内容，但借助FANS的想象力却变得如此生动自然。

单就用户自定义内容这个层面来讲，《小小大星球》有很多前辈的经验可以借鉴，但这些前辈们也都面临一个共同的障碍，即所能提供的自由普遍比较有限。要赋予用户自由表现创造力的空间必定需要付出相应的代价，这些代价可能会直接威胁到游戏开发者、发行商乃至服务供应商的利益。说得更明白一点，《小小大星球》也面临着同样的问题，自由和开放的同时给维持游戏本身健康向上的氛围带来了压力。这就需要一个健全、稳定且完全即时的社区来予以维护，这一功能的实现与否将直接决定游戏接下来还能否继续提供更多的自由，同时保证不至于让律师整天找上门来。

创造

在“哈哥”构想的Game 3.0世界里，一个核心组成部分就是“创造”，它是不管放到哪都闪闪发光但也最难实现的要素。我不否认大众的创造性，但对于一款游戏来说，鼓励用户将自己的想法付诸实施并持续为之努力可谓困难重重。具体到《小小大星球》身上，要自己动手制作一个关卡，我得先在脑袋里

构思一段关卡运行的过程，然后阅读一大堆各种工具的说明文档，在这期间可能需要看一看其他人的作品以寻求启发，而实际制作的过程还将伴随着创作与实验的反复，最终完成之前要付出多少努力不难想象，而且至此我们依然无法确定一个关键问题，那就是它好不好玩。

现在各种玩家自制关卡已不在少数，但其中出色的作品不多，一个重要原因是，在我们把创造力转化为行动之前，需要面对许多非常现实的问题。比如制作工具和输入界面，相比起鼠标和键盘来，要熟练运用DualShock 3手柄完成整个制作过程并不轻松。所以，想在《小小大星球》中制作一个既漂亮又好玩的关卡实际上很难，这个难度会令许多人望而却步或中途放弃，但你得承认这款游戏所提供的创作环境是现今所有同类作品中最优秀的，因此能保证让你的创造力在制作关卡的过程中得以尽情释放。



分享

“分享”，同样是Game 3.0理念中的一个重要成分，在这一点上我们可以说《小小大星球》做到了以往大部分游戏所没有做到的。全球有数以百万计的玩家都曾为《光环3》或《使命召唤4》的联机对战而乐此不疲，那即是分享这种传统单机游戏所缺乏的互动体验之一，只是这种分享其范围依然比较有限。在《小小大星球》中，分享的可能性被得以空前扩充：将自己的关卡展示给大家是一种分享，与几个好友挑战同一个关卡也是分享，搜寻有趣的关卡然后告诉大家同样是分享的过程，就算你根本没耐心自己制作关卡，依然可以通过玩别人的关卡来获得分享的乐趣。分享的即时性越强，从互动的角度来说就越接近Game 3.0的范畴。

必须指出的是，在玩家自制的关卡当中，单机关卡的比例明显高于多人联机关卡，这在很大程度上是由后者本身的制作难度所决定的，所以现阶段在这一层面上的分享还只停留在初级水平。分享的乐趣与用户创作的积极性相辅相成，如何在二者之间搭建互动的桥梁将是接下来游戏要面对的一大挑战。

社区和用户激励机制

Game 3.0理念中的另一个主要部分便是将游戏“社区化”，这与之前所说的开放性是相辅相成的。大家都知道，成就感和荣誉感是促使人们去做事的最主要动力之一。越多人称赞和鼓励，玩家就越有去创造的动力。这一点在电视游戏领域之前做得并不够好，虽然已经接入了互联网，玩家和玩家之间有了一定的交流，但应该说这种交流的程度远远不够，顶多是发发信息或者在自己的好友里流传一些信息而已，公开程度比较低。而在Game 3.0的概念中，这种公开度被大大地提高了，社区化对于这一点是有很大帮助的。

还以《小小大星球》举例，任何玩家自己制作的关卡上传到公共社区后，其他所有的玩家都是可以看到并进去游玩的，这样的公开程度之前应该在电视游戏领域是鲜有的。并且《小小大星球》给所有玩家都提供了很方便的评价系统，任何玩家在体验过其他玩家制作的关卡后都能在其关卡的首页介绍处留下自己的评价，如此一来，精心设计关卡的玩家肯定能够获得大量其他玩家的褒奖以及鼓励，这就会成为他再去创作的动力，这是一个非常好的鼓励机制和良性循环。这就好比Web 2.0理念的典型产物——论坛。大家都知道任何一个论坛都是网友唱主角的，如果一名会员发表的好帖子受到了很多其他会员的赞赏和鼓励，他就会为了这种成就感再去想方设法发布新的好帖子，以求再度荣誉加身。Game 3.0这种社区化和用户激励机制不仅可以鼓励玩家去创造更多更精彩的游戏内容，同时还可以帮助游戏厂商找到一些设计和开发方面的人才，可以说是一举两得。

而且“社区化”还有一个绝对的优势便是它的“人情味儿”。在社区化的游戏里，玩家与玩家亲密接触，那种“人与人接触”的感觉是对着游戏制作人制作出来的人工智能控制的NPC怎么样都无法得到的。对于Game 3.0社区化的游戏，玩家是“生活”在其中而不是单纯地在“玩”。



■“社区化”——让所有人都知道你干了什么。

不以零售游戏版权为主要商业模式

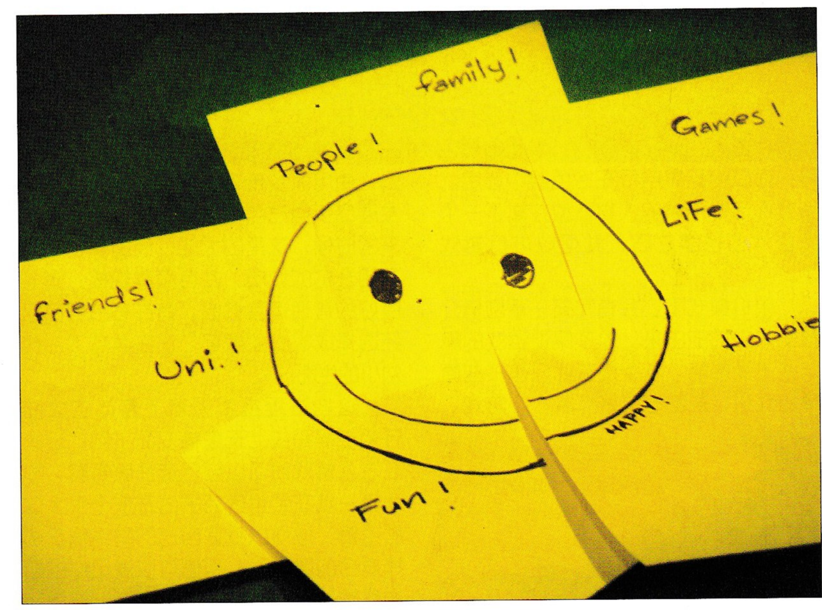
前面在对比Game 3.0与Game 2.0以及Game 1.0的区别时，提到过在Game 2.0以及Game 1.0时代，游戏厂商的典型商业模式是通过销售硬件和游戏软件来赚钱。而Game 3.0的理念中，商业模式并不仅限于此。

Game 3.0的另一主要理念——游戏是作为媒体而非产品而存在的。这个概念可以说是革命性的，新阶段游戏产业的模式是“销售关系”。10年来，游戏开发商都是以卖游戏软件来赚钱的，但如果将来进入Game 3.0时代，这种情况将成为过去。当社区化的游戏成为电子游戏主流后，便会形成了基于一款游戏的一个或几个虚拟社区。社区内的玩家不仅是游戏的参与者、享受者，同时也是游戏内容的创造者。这样，无论从游戏平台的大厅还是在游戏内部，都有了广告空间。并且在这样的游戏中，游戏玩家的习惯、爱好、通讯方式都可以被游戏运营商所掌握，这样，就可以更精准地投递广告。

如此一来，游戏的经营者可以找到更多的生财模式，如果他们愿意，他们完全可以将游戏白送给你，这样势必会比“卖游戏”的方式获得更多游戏的参与者，而等到这些大量的参与者在游戏中建设起虚拟社区和大量的游戏内容后，游戏的经营者再从吸引其他厂商在游戏中做广告等方式获得利润。

小结

创造、分享、社区化、用户激励……看完了上面的介绍后其实我们可以发现，Game 3.0的这些理念都是相对来说比较先进的。而同时这些概念又是相辅相成的，更重要的是它们并不是“1+1=2”的关系，而是“1+1>2”。看官们应该在前面菲尔·哈里森在2007游戏开发者大会上提出Game 3.0概念时的那张照片上看出来了，上面除了这些主要理念外，还包含订制、服务、个性、交流、用户习惯等等要素，这些都是基于创造、分享、社区化、用户激励这些Game 3.0最基本的理念所产生的。



目前，SCE方面基于Game 3.0概念的另一款作品“PS HOME”马上就要与广大玩家见面了，也许它不会像想象中那样顺利地实现Game 3.0的所有东西，但必定会一定程度上展现出Game 3.0的一些优势。这个概念目前还在起步阶段，想要真正实现Game 3.0，应该说任重而道远。

生活就是一场游戏，游戏也是一种生活。不过可以肯定的是，游戏产业还会继续向前发展，随着各种理念的实现，玩家们进入的不再是一个枯燥的封闭环境，而是一个有声、有影、有朋友、有感情的虚拟游戏环境。

那就是我们理想中的Game 3.0时代。

接下来，依照惯例，白夜带着各位看官去轻松轻松。研究了半天Game 3.0，如果真的Game 3.0时代到来了，那我们玩到的游戏会是什么样呢？我们的游戏体验又会如何呢？您不妨随我来看看。

模拟人生 梦幻之地（DREAMLAND）官方中文版用户手册

文：白野威

尊敬的用户，感谢您购买电子艺界公司制作的创新之作——《模拟人生 梦幻之地（DREAMLAND）官方中文版》，本游戏只能在使用网络功能的前提下游戏，从而获得更加全面的游戏体验。

注意：本款游戏推荐玩家年龄为12岁以上，12～15岁的青少年最好请在家长指导下操作本游戏。

关于健康方面的建议：

进行游戏时请注意保证明亮的光线环境和眼睛与屏幕的适当距离。如果进行了长时间的游戏，请尽量保证在1小时游戏时间之后，令眼睛休息20至30分钟。如果在身体不适的情况下，建议您不要进行游戏。另外，如在游戏过程中感觉不适，请及时去医院就诊或者休息。

序言：

也许你是一个为了铺天盖地的考试努力学习的应考生……

也许你是一个为了微薄的薪酬拼命加班熬夜的上班族……

也许你是一个为了子女家庭向社会屈服的中年人……

是否已经厌倦了在钢筋水泥中拖着疲惫的步伐，厌倦了回家的归途上不知道该向谁倾诉的满腹牢骚，厌倦了有些

生命中注定不能改变的东西。

我们经常为了曾经的错误后悔，为了曾经的选择遗憾。那么，如果给出一个重新选择的机会，你是否会比以前做得更好？

我们经常觉得生来这个世界就是不公平的，它充斥着数不清的黑暗和看不见的肮脏。如果给予自己一片公平的乐土，是否就能活得比当下更好？

游戏简介：

本游戏为模拟游戏，只会给出一个相对较大的环境背景，对玩家并没有必须刻意完成剧情的要求。在正式开展本游戏之前，首先需要玩家创造一个虚拟人物，决定它的性别、种族、造型以及各项虚拟属性数值。在造型方面，为了尽最大可能地满足用户的需要，可供选择的色彩如：肤色、发色、眼球的颜色等，可以由玩家自行在拾色器中选定。待您挑选好中意的人物造型并赋予一个您喜欢的名字之后，就可以进行游戏了。

单机模式下，会有完整一章剧情介绍梦幻之地的由来。为了保证游戏的趣味性不受影响，本手册在此只作一些简单的介绍，帮助您更好地融入本游戏。

注意：玩家必须在单机模式下将系统教程至少观看一次，并通过简单的操作测试，方可凭通过成绩进入线上模式进行游戏。另外，单机模式下获得的消耗品大多能够在线上模式下使用。请玩家注意，推荐在单机模式下具有一定操作熟悉度和物品积累再进入线上模式，特别是足够的淡水和食物以及营养药剂。在单机模式下，我们提供了一些可供选择的素材，以便玩家进行新玩法的尝试和自我创作，并且鼓励玩家上传至服务器。与以往的TVGAME不同，梦幻之地的线上游戏模式并非单纯的连线对战或者单机模式的附属品，而是独立甚至于超越单机模式的存在。

系统会引导您进行一些在连线模式中必要的操作，比如人物的行走、表情、聊天以及一些基本的交易指令等等。本游戏采取成长经验系统，在单机模式中，只有跟随系统指令发出动作才能够获得成长值。单机模式下最多可成长至Ⅰ阶段。

游戏背景：

梦幻之地是一些曾经辉煌但由于过度开发、爆发战争、自然灾害等种种原因已经没落的荒凉大陆。新一代的开拓者到来，为荒芜的土地带来了新的生机。你带着从家乡得到的物品，带着梦想和许多人一样来到这里，也许当你到来的时候，这里还是一块不毛之地，留下的是满目疮痍的废墟；也许当你到来的时候，这里已经有了一批先驱，他们在恶劣的环境下刀耕火种，你和他们一起，使用家乡带来的工具为这片土地的发展尽下自己的一份力量；也许当你到来的时候，这里的大陆已经出现了较为文明开化的城市，并且颇具规模，有着良好的管理运营机制，有许多的居民已经选择成家立业嫁娶，正在孕育下一代幼小的生命……

这些进程视服务器上整体的大陆开拓进程和线上玩家情况而不同，玩家在进入游戏时可以自行选择服务器，预计第一批在全世界范围内开放十个大区服务器，您可以根据自己的网络情况选择适合的服务器，相信可以满足您的初步需求。服务器属性会在界面上标出，如“已开发城市五座，开拓者已至第三代”或者“荒芜的大陆，期待您的到来”等，可根据您的偏好选择服务器。

普通情况下您会成为自由玩家，以单机模式下培养成的第Ⅰ阶段进入游戏，并且在梦幻之地的大陆上进行最基础站立、坐下、拾取、丢弃、开垦、耕耘、学习、交易、交流甚至战斗等动作，并且根据所做的动作获得的成长值，自行成长至Ⅲ阶段，并选择成年之后的道路。

特别介绍本款游戏独有的继承系统，前文已经提到，根据城市发展进程的不同，以及已存在服务器上的玩家的操作，有可能会有孕育下一代的情况出现。玩家在选择服务器之时，如果同服有玩家有需求诞育后代，玩家就可以选择是否成为该玩家的子嗣，并延续这一身份进入游戏。与白手起家不同的是，在继承模式下进入游戏的玩家，必须要在游戏中的“父母”看护下成长至Ⅲ阶段，而游戏中的“父母”必须要给予“子女”基本的生活保障，在这一点上，与自由玩家各有利弊，请用户权衡定夺决定。

每个服务器上的梦幻之地大致由三块大陆组成，周边的环境不尽相同：

卡拉特大陆：

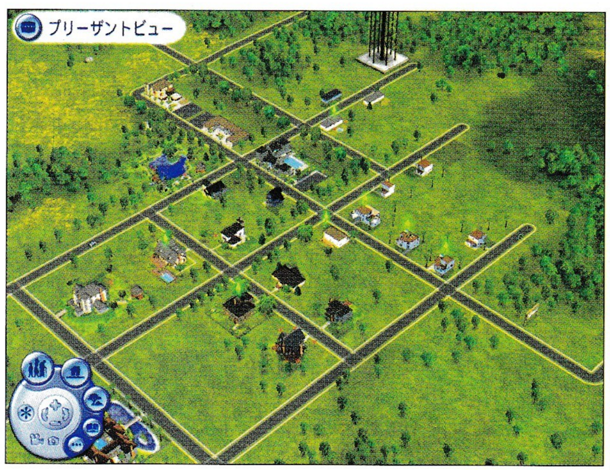
位于卡拉特大陆的西部济科山脉。常年冰雪覆盖，气候冷峻，山腰及有茂密的林海，山下是风景如画的帕米特湖，另外当地的野兽以成群或者独行的草原狼为主，草原上还有一些对人无害的小动物，比如草原兔、草原鼠等等。

弗兰大陆：

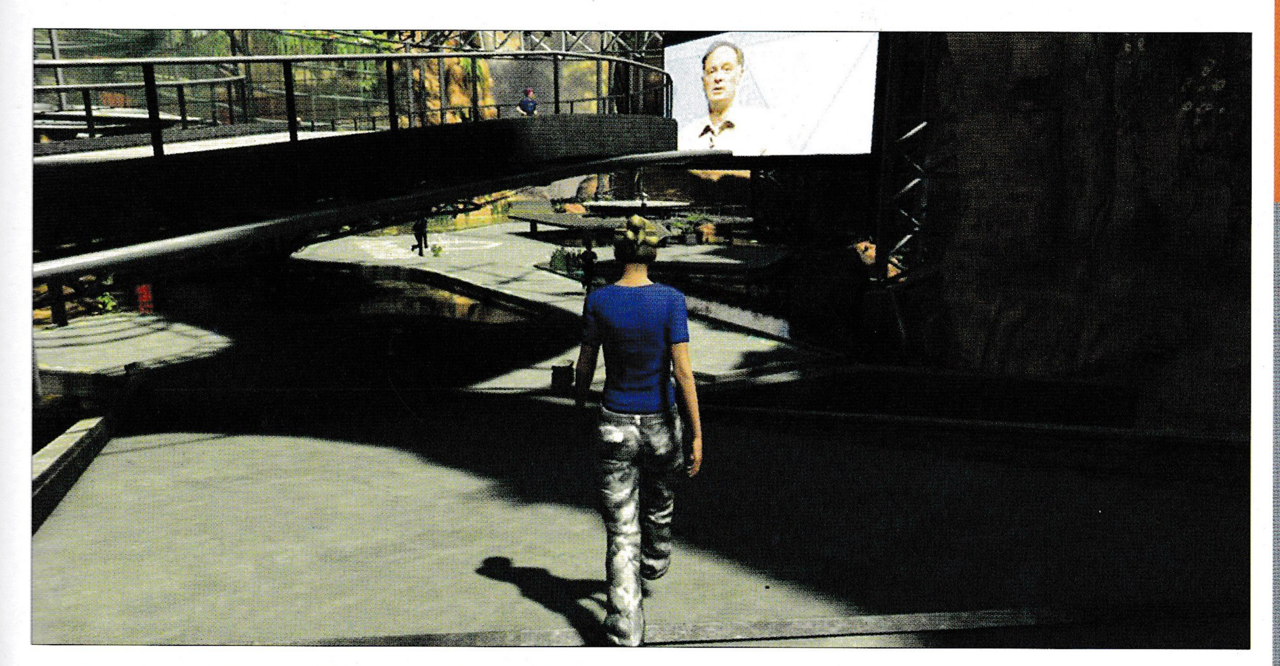
弗兰大陆地形相对平坦，主要分为丘陵带和平原带和盆地三种地形，既没有高山，也没有大河，气候温润，水系尤其是地下水系丰富，淡水资源充足。陆上主要动物是野狗，原生鸡等半驯化物种。

泽尔塔斯大陆：

泽尔塔斯大陆有着悬崖峭壁等奇特地形，并且一面靠海，海岸上有一些以前文明的遗迹，比如类似船只的残骸等，海边有椰子树等棕榈科的树种，昼夜温差较大，海风风速较高。有河流在此汇集并入大海。







以上是三块主要大陆的简介，在开始游戏时如果以自由玩家身份进入游戏，可以选择自己准备开拓的大陆，继承玩家则只能随着游戏中的“父母”先行成长。另外还有一些不知名的小型岛屿或者其他的大陆，也许会和您在旅途中相遇。

注意，本游戏中没有设置NPC。

前文提到，首先在游戏中能够执行由单机模式下习得的基本动作，并且靠开垦荒地、与人交流、进行贸易等活动获得成长值并且成长。成长值积累到一定程度，则和您接触的其他许多游戏一样，能够升级，进入下一阶段。游戏中成长到不同等级能够获得学习新技能的机会，例如利用工具战斗或者建筑工程学等等，但请注意，出发学习机会需要一定的条件。以利用工具战斗为例，首先需要您徒手打斗次数超过10次，并且背包中有小石子或小刀等可以进行攻击动作的物品。而当等到您在某些技能方面有所建树之时，并且成长级别足够，您便可以通过系统指示进行授徒的指令。当然，至于您和对方会有怎样的相互交易，请玩家互动协商。另外诸如贸易技能、城市建设技能的学习也是如此。

等到大陆开拓到一定程度，会有人员的增多以及自发的聚集，您可以选择对同一地区的人员进行号召，使学习到有利进行发展建设技能的玩家与你一起形成村落，并且开始聚居生活，这样对于免受野兽侵害较为有效。不论是农耕方式也好，游牧民族也罢，驯养动物和分辨植物也是您必要的课程。您可以体会一个城市发展的过程，当技术发展到一定水平，可以修建防御工事、办公建筑群、旅馆、商店等等，分别发挥其独有的作用。您可以用防御工事抵抗外来野兽和其他侵略者的进攻，可以在办公建筑群里进行当地政务的处理，可以在经营旅馆和商店，并出售一些货物。城市可以通过决策表决而实行对外开放，从而换取更多的利益和更广阔的发展，当然，外来者的到来是否会给城市内环境带来安全隐患或者为社会结构带来过大的冲击也是当您成为决策层一员时必须考虑的问题。您也可以选择当一个生活快乐简单的小商人或者手工业者，以物易物，根据所得换取一些自己希望的物质生活，并且和游戏中您有意向组建虚拟家庭的玩家一起，成立虚拟家庭，并且生儿育女。您还可以养花、可以种树、可以清扫街道，或者和朋友一起去喝茶交友等等。

游戏里除了一些我们在实际生活中常见的生活模式之外，还会有一些节日设定，包括法定的节假日，以及玩家在服务器上自创的节日，比如城市建立纪念日等等，给予极大的自由度。在城市纪念日里可以做许多活动来装扮城市或者进行一些有趣的游戏，系统提供几种游戏模式，由城市的决策层选择并投放到节日期间以供城市中的玩家参与。游戏也允许玩家通过编辑器自己制作有趣的小游戏，并且也允许其他玩家通过打分平台为这些游戏打分，如果平均分超过一定标准，制作者所有的虚拟角色会得到一定的奖励，并且这些小游戏将被保留下来，并由制作者命名，成为该城市的节日传统项目，为您在虚拟世界中获得一定的知名度。

不得不提醒您的是，线上游戏模式中的时间采用与现实生活中同步的时钟模式。通常您在开拓新世界的同时，会消耗体力与能量（在数值上会量化显示为饥渴度）。但是在节日期间，您在城市里所做的任何动作不会消耗您的能量。您需要一个强健的身体，需要及时的淡水和食物的补给。这些补给可以是淡水和食物，必要时也可以是一些营养药剂，它们可以来自他人，但是一旦停止任何补给超过三个自然日，您的虚拟人物就将进入生命垂危状态，届时如果没有得到任何外界的帮助，您将无法在线上模式中进行任何活动。此时您最好在单机模式中进行充分地休息进行充分的营养补给，恢复正常后才能再度进行梦幻之地的旅程。在此我们建议您在游戏中及时检查随身携带的物品，以免遇到在您面前明明有一个苹果或者一泓清泉您却无法继续进行动作的情况。

最后需要提醒您的是，游戏中的玩家互动是真实的人与人之间的互动，希望各个玩家之间能够本着一句老话“己所不欲，勿施于人”的原则参与本游戏。游戏中玩家之间产生的任何纠葛本公司概不负责。

售后服务

本产品售后服务由达斯特责任有限公司负责

技术支持

衷心感谢您购买了我们的产品。如果您对产品有疑问、需要其他信息或者需要我们的服务，请联系由本公司授权的中国代理商达斯特有限公司。

真猛将传 GAME CREATOR PROFILE

Cliff Bleszinski
1975年出生
出生地：波士顿
所属公司：Epic Games
代表作品：
《虚幻》系列
《战争机器》系列

史诗缔造者——Cliffy B

2006年11月发售的第三人称射击游戏《战争机器》（Gears of War，后简称GeOW），荣获了数不清的业界大奖，销量超过500万，让大多数人第一次感受到次世代绝对震撼的效果。这个从出生便备受瞩目的作品，系列新作《战争机器2》也在2008年11月7日发售，时隔两年，一如既往地受到业界的关注和玩家的爱戴，首日销量达到210万的傲人成绩。这款作品的成功，脱离不了Epic Games多年的游戏开发底子，更离不开那个特立独行的制作人Cliff Bleszinski（后简称克利夫）。从十几岁便参与游戏制作的天才游戏人克利夫，参与了Epic Games几乎所有重量级作品的制作过程，并一直担任着重要的角色，从最初PC游戏时期的“默默无闻”，到《虚幻》时期的崭露头角，到现在因《战争机器》而名声大震的领衔制作人，克利夫终于功成名就。这个以制作暴力游戏为生的男人，近几年总是手持巨大的链锯枪出现在各种展会上，在众人面前表现出的是一副泰然自若甚至一丝轻狂不羁，而这豁朗的性格也正是克利夫特立独行和奇思妙想的根源。这个已经33岁的男人，在很多人眼里还是一个喜欢热闹的大男孩。

少年玩家

“我是一个蹩脚的程序员，同时还是相对来说更蹩脚的艺术家。”

克利夫于1975年在波士顿出生，他有一个比他大11岁的哥哥。克利夫的父亲是美国宝丽来公司的工程师，他被克利夫形容为“有压迫感的男人”。他的母亲凯琳（Karyn）说每晚克利夫一家人都会准时坐在餐桌旁，从任何角度看，这都是一个温馨和睦的家庭。在克利夫早期的记忆里，每天晚上他上床以后总是能闻到一股浓郁的爆米花的味道，这让他认为父母撇开他在客厅开着派对享受着欢乐的时光，实际上这是他父亲的一个习惯，父亲认为睡前吃一碗爆米花可以除去一大条脂肪。

1990年，克利夫15岁的时候，47岁的父亲在打高尔夫时因动脉瘤破裂去世，克利夫清楚地记得他父亲去世的那一刻他正在玩一款名为《Blaster Master》的红白机游戏，自此他再也没有玩过这款游戏。

父亲死后，母亲带着克利夫将家搬到洛杉矶的郊区，她做饭店经理的工作养家，她很爱她的孩子，并从他的身上看到了很多优点，比如有恒心、有好奇心等等。1991年，母亲为克利夫买了一台电脑，他非常喜欢，总是自己编一些小游戏或“艺术品”。他这样形容当时的自己：“我是一个蹩脚的程序员，同时还是相对来说更蹩脚的艺术家。但是这并没有给我造成任何阻碍，我一路上都努力伸展拳脚，向着自己的梦想前进。”他一直都充满自信，并喜欢自嘲，这使得他更容易看清真相。

他想也许是他父亲的过早过世才使得他能有选择这条道路的机会：“如果父亲并非那么早去世，我也许会被他强迫去美国东北，并和他一样成为一个工程师吧。”

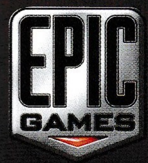
1992年，在克利夫自学电脑编程一年之后，他将自己制作的一款游戏递交给当时Epic MegaGames游戏制作公司的22岁C.E.O. Tim Sweeney，这个Epic MegaGames便是Epic Games的前身。那是一款名为《勇于梦想（Dare to Dream）》的PC游戏，游戏讲述的是一个被困在自己梦中世界里的男孩的故事。当时Sweeney的小组收到了六、七十个游戏策划，他们从中选了五个进一步开发，克利夫的作品就是其中之一。克利夫在此抓住了契机，与游戏开发结下了不解之缘。克利夫本身的能力也受到公司的重视，这五款游戏每个接近完成的时候便将样本给克利夫试玩，之后他将游戏的





优点和需要改进的缺点列一个表，随着克利夫经验的积累，这个表越来越丰富，对于一个十七岁的男孩，如此敏锐的洞察力让他备受公司的瞩目。当公司的总裁Sweeney被问到将整个公司的命运压在一个刚刚拿到驾照的小孩儿手里会不会感到不安的时候，Sweeney说游戏业界就是这样的！

1993年，Epic MegaGames推出了克利夫制作的第一款PC游戏《敢于梦想》，第二年又推出了名为《Jazz Jackrabbit》的横版过关游戏。但此时的Epic MegaGames仍然是名不见经传的小游戏公司，而让之一跃成为重量级游戏制作发行公司的便是克利夫参与制作的《虚幻（Unreal）》。尽管这款作品在1998年引起了不小的轰动，但是从游戏本身看，它太像另外一个FPS领域的基石“《雷神之锤（QUAKE）》系列”了，但是令人庆幸的是，虚幻引擎比游戏本身拥有更大的价值，在1997年底到1998年初的这段时间内推出的两款FPS游戏的引擎代表了业界最高的图形技术水平——虚幻引擎和制作了《QUAKEII》的id Software开发的“id Tech2”引擎，制作后者的人就是大家熟知的卡马克“大神”。就引擎本身来说，虚幻引擎拥有比id Tech2更高的技术水准。1999年，Epic MegaGames正式更名为Epic Games，之后虚幻引擎一步步进化，直到如今用在《战争机器2》中的“虚幻引擎3.5”，纵看整个引擎发展的历史，它一直代表着业界的最高水平。

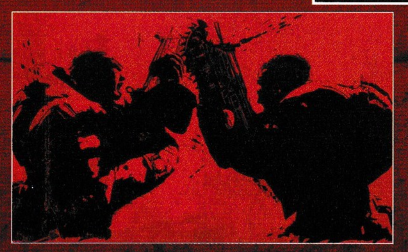


铁血战士和马里奥

“对我影响最大的游戏是宫本茂大师的《超级马里奥兄弟》。”

克利夫坦言对自己影响最大的游戏是宫本茂大师的《超级马里奥兄弟》，这游戏也是他小时候最喜欢的游戏。80年代，电视游戏还处于刚起步的时期，几乎所有游戏都是通过一些仅仅停留在抽象的象征意义符号表现一些生活中的简单原理的时候，《超级马里奥兄弟》则尽其最大的能力为玩家展现出一个充满各种可能的世界。作为十几岁的男孩，思维活跃的克利夫在游戏的过程中充满了各种好奇，为什么蘑菇能让马里奥变大？为什么花朵可以让马里奥拥有掷出火球的能力？为什么马里奥的脑袋和砖头碰撞之后可以生出金币？为什么马里奥的敌人……水管……食人花……乌龟和乌龟壳……克利夫说：“现在看早期的那些游戏，他们并非当真那么优秀，是玩家自身的想象力使游戏的世界变得完整，玩家希望相信，玩家希望填充幻想、简陋的画面和真实之间的沟壑。”

《吃豆人》有Pac-Man；《超级马里奥兄弟》有马里奥兄弟；《光环》有士官长……就像大部分成功的游戏都拥有让人记忆犹新的主人公一样，GeOW拥有那个身着重甲的铁血战士Marcus Fenix，他身材健壮、声音浑厚、脸颊上有着硬汉的伤痕，但和其他射击游戏中的纯粹硬汉形象稍有不同，从他脸上看到的不仅



仅是凶神恶煞般让敌人闻风丧胆的表情和对杀戮的渴望，其中充满了警惕……甚至是恐惧。即使是再强壮的人类，面对数不清的凶残兽族敌人，也会心中一颤吧。就像游戏最初公布的一段60秒的视频一样，这段以Gary Jules的名曲《Mad World（疯狂世界）》作为背景剪辑而成的类似MV的宣传影片里，Marcus穿行于残破的街道中，两次从敌人身边悄悄溜走，而在黑暗深处，巨大的怪物出现的时候，男人开火，然而枪声淹没在悲怆的歌声中，这让游戏增添了一份奇异的色彩——失落的战士。其实《Mad World》这首歌是克利夫最喜欢的电影《死亡幻觉（Donnie Darko）》的主题曲，这部电影被广大爱好者称为充满了浪漫主义诗篇的科幻电影，而克利夫也一直努力要将GeOW打造成一款有深度的作品，一款以艺术手法表现血腥和杀戮的作品。就像GeOW的宣传画一样，血红和黑的搭配单调而压抑。

杀戮之外的忧郁情怀

“我一直行走在自己怪诞的炼狱之中。《战争机器》是我的自传。”

当问及GeOW中忧郁的情怀时，克利夫说：“我不是怪胎的同类，也并非酷到极点，我只是一直行走在自己怪诞的炼狱中。”这些话让克利夫表现出一丝轻微的性格危机，这点，从他自己的网站中便可以得知，不过这并非什么危险的信号，而这就是克利夫，这个充满奇思幻想的家伙的真实面目，他给自己的定义是：“游戏设计师、关卡设计师、哲学家、神经兮兮的混蛋。”

作品总是或多或少映衬出作者的人格或经历，文学作品、电影、音乐是这样，游戏也是这样。从游戏的主题和风格中，我们便能真切地看到制作人内心的模样，而并非制作人的外表。比如克利夫的第一款游戏《勇于梦想》，他也许代表着那个失去父亲，沉迷于游戏的梦想世界的稍有迷茫的男孩。而充满杀戮和血浆的GeOW如果从表面看，按刚才的理论讲，制作人克利夫便是一个内心狂暴的变态了。实则不然，GeOW在杀戮的同时，通篇洋溢着淡淡的人文关怀，而这些表现在细微之处的情感，玩家总是在疯狂射击的同时忽视掉，实际上，它们在潜移默化地感染着每一位玩家。

克利夫说GeOW是他最好的艺术品，他将自己对游戏，对生活，对情感的理解都融进游戏之中。他的一次伦敦之旅影响了整个游戏的艺术表现形式，当时他爬上圣保罗大教堂的顶部，他用自己“闪光的小照相机”拍下了伦敦最漂亮的景色——黄韵的夕阳悬在泰晤士河上，天空现出温蓝和粉色，这美妙的配色更多的被摄影师偏爱，而很少大规模用在游戏中，而GeOW中的战场却总是在夕阳的光照中展开，克利夫和游戏的艺术监督沟通后，创造出混合了华盛顿地区和伦敦各自特色的科幻风格的场景，完美的在历史和幻想的未来之间找到了一个平衡点。

克利夫说：“很多人认为未来应该是将过去的世界完全毁灭而重新建起超现代的场景，而我们并没将‘过去的一切’遗忘，我们留下三四十年代的车，而周围的一些事物却是那种要到2000年之后才会出现的东西，这种混合方法让一切看起来更吸引人，让人可以轻易从中得到恋旧的忧郁情怀。”

克利夫说GeOW是他的自传。克利夫总是梦见自己回到波士顿那个坐落在山上的家中，而游戏中失去父亲的Marcus也回到了自己孩童时期在山上的家。克利夫说GeOW中“回家”这一段名为“Imaginary Place（幻想中的地方）”的章节是他最喜欢的，而家，就是很多人思念的那个幻想出来的地方（出自Zach Braff的电影《Garden State》）。他说除此之外，GeOW中还包含着更多的悲伤的情感。



成长

克利夫将GeOW设计成用30秒的重复机械动作搭建而成的丰满宇宙。游戏中代表性的动作就是以下三点：按住A键的视角晃动的奔跑；按一下A键的靠墙；射击。这样一连贯的动作几乎是整个游戏的全部，但是克利夫将他们神奇地贯穿起来，而这种能力便是他的天赋。一个和克利夫共事的高级游戏设计师说：“看GeOW的整个世界，你便不难理解，克利夫是一个凭借直觉前行并且对细节极其讲究的游戏制作人。你可以看到很多人尝试将GeOW的战斗系统——这个机械的重复模式学过去用在他们自己的游戏中，然而他们只能将最表面的浅显的东西拷贝过去，比如说掩体系统，而实质上让这些机械循环的动作不显重复单调地完美贯穿起来的细节上的成功却只有克利夫才能做到。”

在克利夫还是一个害羞的小男孩的时候，一些调皮蛋为了损毁他给他起了一个别名——Cliffy B，这个名字听起来有些柔弱和矫情，但是克利夫顶着这个外号成长并最终成为一名有个性的超级游戏制作人，2008年，当他最新的作品《战争机器2》要发售时，他希望抛开这个柔弱的外号，他说：“是长大的时候了！”之后，他有了自己的新外号——Dude Huge（超级纨绔子弟）。LU

文编 白夜



バイオハザード 5 | Capcom | 日版 | 动作冒险

售价：未定 | 发售日期：2009年3月13日 | 游戏人数：1-2人

BIOHAZARD 5

新的谜团，新的危机

明年3月将在次世代主机上演绎！



Capcom在次世代应该算是混得最好的日厂了，《丧尸围城》以及《失落的星球》等几款游戏的成功也让Capcom获得了足够的经验与资金来制作我们玩家最为期待的《生化危机5》。虽然从目前公布的消息来看，《生化危机5》大体上采取的是前作《生化危机4》中备受欢迎的系统，不过在这种跨越次世代平台的首部作品中采取这样相对保守的做法也并非不是明智之举——整体保留成功系统的前提下在画面等方面大幅度进化，这样的做法基本可以保证游戏不会“雷”。

在今年的东京游戏展上，Capcom大肆展出了《生化危机5》的试玩，从试玩版的情况来看，本作的完成度已经相当高了。而从试玩区前永远人满为患的场面以及试玩者对本作的评价来看，《生化危机5》俨然已经预定了2009年年度最佳游戏的“门票”。

PC版将与家用机版同时发售！

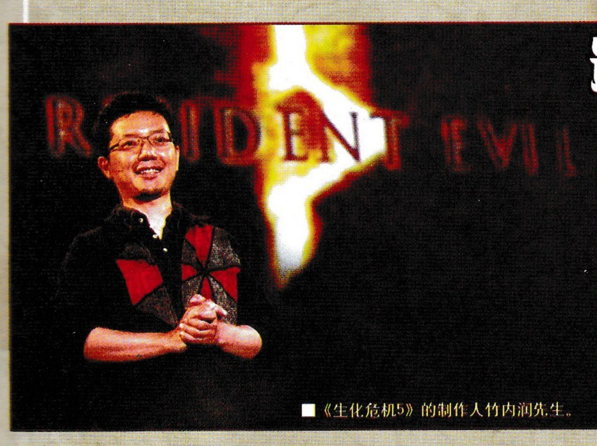


“《生化危机》系列”自诞生以来就一直制造着各种“独占风波”，远有《生化危机 代号：维罗妮卡》的DC独占，近有《生化危机4》的NGC独占，可以说虽然这是一个令玩家魂牵梦绕的优秀游戏，但Capcom也因为这个游戏伤了无数玩家的心，所以如今Capcom一提到“独占”，全世界的玩家就都笑了。而在经历了数不清的独占和背叛风波洗礼之后，Capcom在前些日子也终于做出决定，彻底结束一款游戏只属于一个平台的时代。在公司的2008财年投资者报告中，Capcom官方宣布从今往后将只有跨平台没有独占。

这也就意味着玩家可以在多个平台上玩到《生化危机5》——PS3、X360以及PC。

其实熟悉“《生化危机》系列”的玩家都知道，系列作品自初代以来就基本都有推出PC版的习惯，这对于国内的许多玩家来讲都是有着重要意义的。因为玩家群体大多是学生，并没有实力第一时间拥有次世代主机，所以便格外关心PC版的消息。但从历代作品来看，PC版本的推出总是比家用机版本要晚相当长一段时间，这着实令很多喜欢“《生化危机》系列”但并没有“时令主机”的玩家苦恼，不过这个状况也许将从《生化危机5》开始彻底改变了。

已经下定决心不再搞独占的Capcom日前正式对外宣布，PC版本的《生化危机5》将与PS3以及X360版本同时发售。如此一来，相当一部分玩家终于可以与家用机玩家在同一时间享受到惊险刺激的“《生化危机》系列”最新作了。而借助PC的优势，选择PC版本的玩家还可以获得比家用机版更好的游戏画面，当然，前提是您得拥有一台顶级配置的电脑（笑）。



■《生化危机5》的制作人竹内润先生。

最新消息送上

制作人竹内润透露《生化危机5》众多细节！

在游戏正式发售之前，关于游戏的一切细节都是我们所关注的。日前，国外知名游戏网站1UP对《生化危机5》的制作团队进行了一次采访，本作的制作人竹内润、联合制作人川田将央等人在这段采访中透露了很多之前并没有公开的游戏细节，接下来白夜就摘选一些重要信息与读者朋友们分享。

关于合作模式

记者：在《生化危机0》中的双人切换系统很像你们现在正在制作的《生化危机5》中的双人控制系统，这次的双人控制系统是否是这个概念的进化版本呢？

竹内：《生化危机0》中的双人切换系统是个很有趣的系统，不过在这次《生化危机5》的双人控制系统中，我们并没有借鉴任何《生化危机0》中的系统，应该说这次的双人控制系统是我们为《生化危机5》量身订做的。

记者：那加入合作模式是否有顾虑到这样做会减少紧张和恐怖的气氛呢？

竹内：当然，在最初决定加入这个系统时我们就曾经考虑到了这点。不过后来我们意识到这个系统还有另外一个效果——如果有一个同伴在身旁，你就会想尽办法随时去保护他，在一些危险情况下救助他，这种情况我们经常可以在一些恐怖电影中看到。所以，从某种程度上讲，这个系统的引入不仅不会减少紧张和恐怖，还会增加这些感觉呢。

记者：如果你的同伴在游戏的过程中死掉，那游戏是否就会结束了呢？应该无法在同伴死掉的情况下完成游戏吧？

竹内：是的，为了完成游戏，你必须保证你和你的同伴都要好好地活着。如果你的同伴在游戏过程中任何时间死掉，那游戏也会立刻结束。

记者：你们是否有专门为合作模式而设计关卡呢？比如，你们是否制作了那种非常短的关卡——不超过10分钟——这样假如在线上和你一起游戏的玩家要去上学或者做晚饭的话，就不会担心占用太多时间了。

安保康弘（《生化危机5》导演）：呃，这个细节方面的问题很难回答。我只能说我们是带着“合作模式在游戏中非常重要”的理念去设计关卡的。但也不会有像你所说的那样将关卡都分成一段一段很短的情况。举个例子，比如你和你的妻子正在一起进行游戏，这时她要去做晚饭了，我们的做法是用AI来接手她控制的角色，而不是将关卡设计得非常短。当然，你要知道，AI将会非常强大，你甚至无法说出它和你的妻子有什么区别。

记者：在单人模式中，玩家可以像在《生化危机2》中选择里昂或克莱尔那样在本作中随意选择克里斯和希瓦么？或者只能使用克里斯？

竹内：主角永远是克里斯，当你进行单人模式的游戏时，你将只能够使用克里斯。我们之所以这样做的主要原因还是因为本作主要讲述的还是克里斯的故事，希瓦的故事并不多。所以我们希望玩家可以控制克里斯完成整个游戏。

记者：我们来谈一谈，如果我下班回家之后想要玩《生化危机5》，恩，比如我想要从第9章开始。当我开始游戏后，我是否可以设置一个选项“随时让任何人加入游戏”？

竹内：是的，我们制作了许多不同的设置来让玩家随心所欲根据自己的喜好来进行游戏。比如你可以选择“随时让任何人进入游戏”，又或者你只想让你的好友列表里的玩家进入游戏，你同样可以进行相应的设置。我们有大量的选项可以让你为了不同的在线游戏体验而进行设置。

记者：当你正在进行游戏时，这时一个玩家加入了你的游戏，但当他离开时会发生什么呢？同伴转回由人工智能控制？

竹内：我们有可调节性相当强的系统来应对这种情况，所以你完全没有必要为这种事情担心。当有其他玩家加入你的游戏之后又离开，系统会自动将同伴转换为AI控制，你不需要去做一些重复的事情或者从新开始，所以玩家大可不必担心这种情况的发生。

记者：你有没有想过有一些调皮的人会加入别人的游戏搞破坏？比如，加入游戏后就跑向斧头男然后被瞬间一击必杀。

竹内：（笑）是的，如果有这样的玩家出现的话，我想我们会咨询索尼和微软是否能够从系统方面做些什么让这些人不再进入别人的游戏捣乱。

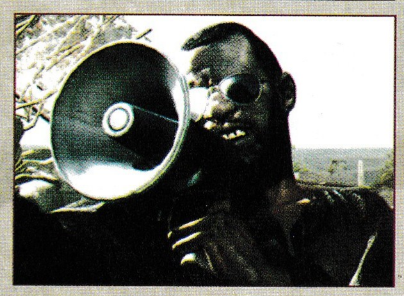
记者：有一件事我想确认，我知道克里斯和希瓦可以在整个游戏过程中都进行道具的交换，比如弹药和药草，我想知道是否武器也可以交换呢？

竹内：是的，当然可以。你可以随时随地让两个人交换他们手中的武器。


■双人合作将贯穿《生化危机5》始末。

动作揭示板

关于剧情



记者：在之前放出的过场影像中，那个带太阳镜用扩音器说话的男人用的是什么语言？是虚构的，还是现实中存在的？

竹内：那是斯瓦希里语（属于班图语族，是非洲语言当中使用人口最多的一种，大概有5500万多人使用。这种语言是坦桑尼亚的惟一官方语言，肯尼亚和刚果民主共和国的国家语言之一，和赞比亚、马拉维、布隆迪、卢旺达、乌干达、莫桑比克等国家的重要交际语）。

记者：从过场动画看，斯瓦希里语真是种吓人的语言呢。

竹内：（笑）并不都是那样，实际上这是一种非常美丽的语言。

记者：能说说故事情节么？克里斯在哪里，那里发生了什么还有为什么他会在那里？

竹内：好的，在开始的时候，克里斯是一个叫做BSAA的新组织的特工——他属于美国分部。当故事开始时，在非洲发生了一系列的事件，而克里斯则是BSAA派去调查这些事件的。故事的女主人公希瓦也是隶属于BSAA的特工，当然，她本来就在非洲，她属于非洲分部。

记者：能谈一谈来自“《生化危机》系列”的其他角色是否会在本作中露面么？我们会看到克莱尔或者其他角色么？

竹内：在5代里玩家不会见到太多来自其他系列作品的角色。

关于游戏的其他细节

记者：从目前公布的消息来看，《生化危机5》的大多游戏时间都是发生在白天，是什么让你们把主要场景从系列惯用的黑夜转向了白天呢？

竹内：其中一个原因就是我们想尝试一下新的挑战吧，我们想看看我们是否能在白天的情况下重塑游戏的恐怖感觉。当然，还有一个将之前的系列游戏大多定为在黑夜发生的原因就是主机的性能有限制了。

记者：比如黑暗可以掩盖一些画面技术细节上的问题？

安保康弘：当然。比如说，在黑暗的情况里，制作时就没有必要考虑到光从哪里照过来。但如果场景换为白天的话，就很难控制光与影子的平衡，要考虑到光所引起的一切效果，而不是你说的要掩盖什么。所以当我们在现在的次世代主机上进行《生化危机5》的开发时，硬件的性能致使我们可以制作更多的白天的场景，这是一些新的尝试和新的挑战。

记者：那本作中没有公开向玩家展示的部分有没有在黑暗中进行的呢？我想到一个微妙的问题，这好像是一个很难在黑夜中进行的游戏——因为游戏中的大多人都是黑色的皮肤，在黑夜中应该很难看清楚他们吧？

竹内：是的，当然也有在黑暗中进行的关卡。至于你的问题——是否能在黑暗中看清楚敌人——这将和你现实中遇到的一样。

记者：呃，那看来将会有些难度了……让我们来谈一谈克里斯和希瓦的区别吧，是不是系列传统的“克里斯更强壮，可以承受更多的攻击”而“希瓦动作更敏捷并且可以携带更多的东西”？或者他们就是相同的而已。

竹内：对于这点，我首先想说在线模式对于《生化危机5》来说将非常重要，所以我们并不想在克里斯和希瓦之间造成很大的差异。基本上，在游戏过程中两人能做的事情差不多，但因为背景和身份的不同，他们将会拥有自己的特殊动作，这也就是他们的不同之处了。

记者：就像希瓦有快速踢腿攻击的动作？

竹内：是的，就是那个意思。

记者：请问你们会不会把多人合作模式的经验作为一个范本应用到《生化危机5》的其他多人模式中？比如合作模式之外还有没有其他多人一起游戏的模式，或者除去故事模式之外的一些其他模式？

竹内：我要回答你的和往常一样，当《生化危机5》的故事模式完成后肯定会解锁一些其他模式，但在这个模式里究竟会有什么内容，那我只能说还是个秘密。

记者：关于游戏时间的问题，我想说《生化危机4》相对之前作品的一大优势就是游戏时间要更长一些。如果知道应该干什么的话，你可以在很短的时间内完成之前的系列游戏。但《生化4》确实很长，将近12小时的样子。但《生化4》也有让人感觉到很重复的地方，让人有一种“为了延长游戏时间而故意为之”的感觉。请问在《生化危机5》中你是怎么处理的呢？你是否意识到如果将《生化危机4》中的一些关卡中的某些地方删掉从而将其编辑得更有冲击力呢？谈谈《生化危机5》中是怎么做的吧。

安保康弘：是的，我们自己也玩过很多遍《生化危机4》，所以我知道你在说什么：那确实是一个很长的游戏，从头到尾完成确实要花费不少时间。《生化危机5》将会比《生化危机4》短一些，就像你说的，我们注意到了游戏过程中类似《生化危机4》中那些不是让人很兴奋的部分，并且我们将这些部分统统进行了删除。这些位置我们会加入更多更令玩家兴奋和更有冲击力的部分。

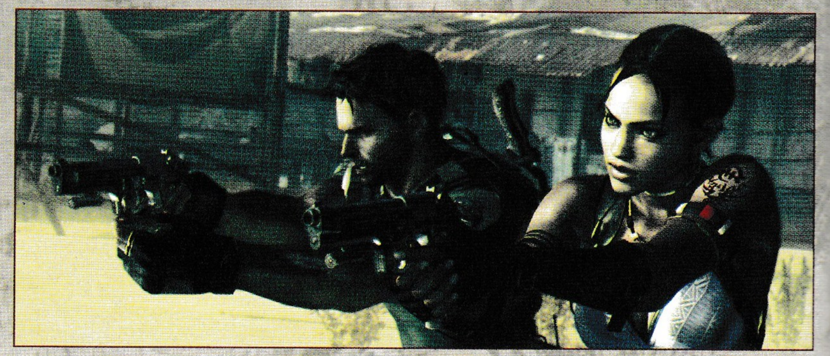
记者：请问《生化危机5》在某种形式上和《生化危机4》有着联系么？比如当你将某个敌人的头打爆，怪物会从他的脖子里钻出来，或者从他的身体里跑出来，这和《生化危机4》中是同一种病源么？

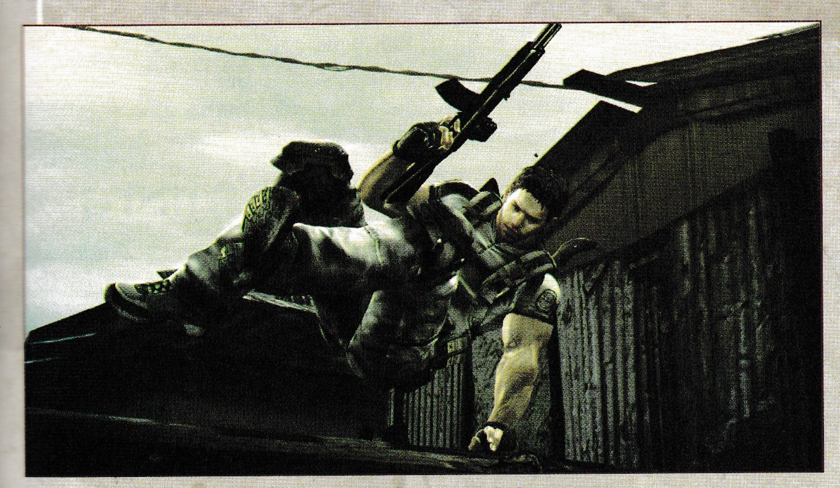
竹内：是的，在《生化危机5》中出现的这种病毒将是《生化危机4》里“Las Plagas”的高级形态。

记者：有没有一些驱使玩家进行多周目游戏的要素呢？

竹内：有很多要素将会让你在完成一次游戏后去再玩一遍。不过，如果我把这些全告诉你的话，川田将央先生肯定会生我气的。我可以说的是，游戏中将会有很多武器，在第一遍的游戏中你是不可能收集齐它们的，所以，当你第二遍游戏时，你可以得到一些在第一遍游戏中没有得到的武器，伴随这些游戏的方式也会有一定程度上的改变。

记者：你可以告诉我们再玩一遍的动力不仅仅是系列传统的“秘密服装”之类的东西么？





竹内：这些传统项目我们当然会保留，但是这次不仅仅只有这些，还会有一些其他的有趣的东西。

记者：呃，我有一个比较蠢的问题。不知道为什么，日本的游戏开发者好像总是热衷于给游戏中的女性角色设计一些可以解锁的可笑的东西——类似爆炸头。我几乎已经可以想象希瓦顶着个爆炸头走来走去了。你能透露下这次的游戏中是否有类似这些的解锁要素么？

川田将央（《生化危机5》联合制作人）：（笑）我们还没有真的加入爆炸头，考虑到希瓦，我们确实不希望她的头型是这个样子。但是我们喜欢加入一些有趣的看起来很愚蠢的服装，也许不是爆炸头，也许是类似武士的头型，正好我就是那个在《鬼武者》里加入了熊猫装的家伙，哈哈。

记者：有一个在互联网上流传了很久的东西令我一直耿耿于怀，那就是《生化危机2》里的豪鬼，他们的改图技术实在是太好了，当我看到豪鬼站在那里发波动拳的时候我都被震惊了。我花了很长时间想去得到这个角色，当然，那是不可能的。不过你们有想过在《生化危机5》里加入豪鬼么——作为可解锁角色？

竹内：这也许是个不错的主意。也许你可以在佣兵模式里用到豪鬼，那确实是个不错的主意。也许我们真的会做一些那样的东西……不过在那之前我们需要非常小心：当我们有了新的想法，我们要坐在一起认真的商量一下。也许什么东西的加入就会使游戏的评级上升导致你不会去买这个游戏。

记者：想问问，在克里斯遇到那么多事件以后，他为什么没有像身边的其他人那样被感染呢？

竹内：好的皮肤护理是相当重要的。

川田：绿色草药。那也许就是秘密所在。

记者：真是不错的草药。看起来还有其他“《生化危机》系列”中的我们熟悉的东西要在这次再度登场。除去你提到的，主要内容上的回归——这是款恐怖游戏，不是第一人称射击游戏，所以你不能一边端着枪开火一边跑动——这对于“《生化危机》系列”十分重要。还有类似丧尸犬。还有什么已经确定的一看就是来自“《生化危机》系列”的要素么？

竹内：对于我个人而言，我认为“《生化危机》系列”里最重要的还是枪——所有不同的枪都会在这次游戏中出现。在每一部游戏中，枪方面都制作得越来越优秀。如何运用每种枪不同的特点去和敌人战斗一直对我来说非常重要。我想这一点不管系列作品将如何发展都是不会改变的。

记者：用打字机当作记录点？

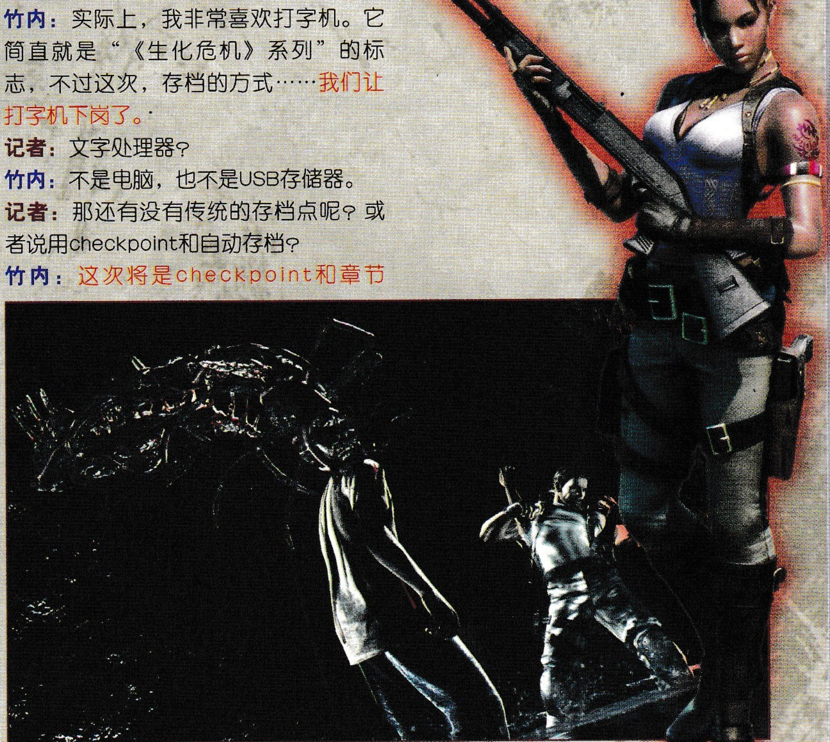
竹内：实际上，我非常喜欢打字机。它简直就是“《生化危机》系列”的标志，不过这次，存档的方式……我们让打字机下岗了。

记者：文字处理器？

竹内：不是电脑，也不是USB存储器。

记者：那还有没有传统的存档点呢？或者说用checkpoint和自动存档？

竹内：这次将是checkpoint和章节的结合。在游戏过程中，你会触发checkpoint，如果你死了，你会回到上一个checkpoint开始。而在章节结束时，你就可以存档了。不幸的是，我们并没有找到合适的地方把打字机放进去。



记者：还有一个完全跑题的问题，我注意到你在游戏里可以捡到钱。但是货币的象征是一个“N”字，我不知道那代表什么。我们难道可以在游戏中从谁的手里买到道具么？我认为武器商人应该不会回来吧？

竹内：我想我可以利用我特殊的身份来告诉你一些有关升级系统的事情了。游戏中可以对武器进行升级，你可以在章节之间做这件事情。不过是否有商人向你出售武器，呵呵，秘密。

记者：你们是否考虑过在《生化危机》中加入下载内容呢？看起来你好像会增加一些武器。虽然把所有武器都放入正式版游戏中不是什么难事。

竹内：自《生化危机4》以来最大的改变就是可下载内容了。我们将充分利用它的优势，但是目前为止还没有决定，我们还在考虑用什么形式来实现。

记者：好的，我还有一个很笨的问题，《丧尸围城》已经移植到Wii上了。如果去除在线部分，你觉得《生化危机5》能同样移植到Wii上么？

竹内：恩……老实说，我们现在正在做很多努力以发掘出PS3和X360的极限，所以想要制作Wii版本实在是非常困难。



12月游戏推荐

文编 风间仁

GAMERS FRONT LINE

MUL 波斯王子

Prince of Persia | Ubisoft | 美版 | 动作

售价：59.99美元 | 发售日期：2008年12月2日 | 游戏人数：1~2人

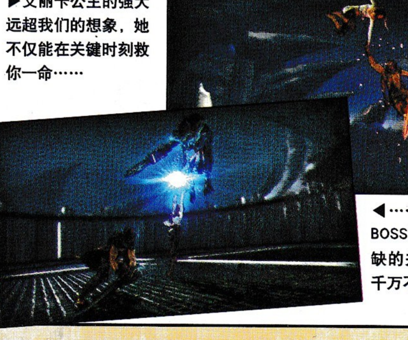
从今年年初起，育碧就陆续放出过不少次世代《波斯王子》的实际游戏影像，让我们着实见识了该系列最新作在艺术风格和玩法方面的变化，但真正有机会实际接触到这款游戏，还是在今年的东京游戏展2008上。

东京游戏展的试玩版展示的是游戏的序章部分，开始时我们的新一代王子独自出现在了一片浩瀚的沙海中，一阵飞沙走石后，王子跌落至一座巨大的峡谷，我们的冒险旅程也随之拉开了序幕。在本作中，所有的跳跃类动作都只需要用一个按键来完成，不管是爬墙、跃过沟壑还是墙上跑。

当我们已经能够在峡谷中自由穿梭之后，本作中的女主人公艾丽卡，以我们意想不到的方式突然从天而降，同时也给王子带来了大批全副武装的铠甲敌兵，我们的第一场战斗也正式开始。与跳跃部分相同，战斗部分的操作也变得相当简单，王子挥剑的普通攻击和各种连续技都只靠一个按键来实现，与跳跃键组合还可以衍生出不少相当花哨的空中连续技。

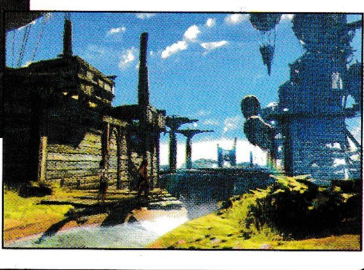
随着流程的深入，我们又进一步了解了王子在本作中的第二件武器，装备在左手的护甲的使用方法。这件难得的利器不仅可以在飞檐走壁的过程中帮助王子在墙壁上滑行并上演其他一系列精彩的杂耍动作，而且可以在战斗中用来揪住那些顽固的敌人并将他们快速解决掉，结合普通攻击和跳跃键，能够变化出更加丰富的战斗方式。

值得一提的是女主角艾丽卡，除了游戏中她与王子的大量协作要素以外，育碧驻微软展台的工作人员还告诉我们，艾丽卡在游戏中的作用相当于一面镜子，反映出王子由最初惟利是图的财宝猎人到最后拯救世界的超级英雄的变化过程。另外如果你在游戏空隙不断与她交谈，还可以从她那里得到大量有益的建议、各种奇闻轶事以及搞笑事件，这些也是育碧为了让本作玩起来更像是双人协作冒险而非单机游戏而做的努力之一。



▶艾丽卡公主的强大远超我们的想象，她不仅能在关键时刻救你一命……

◀……而且能在许多BOSS战中发挥不可或缺的关键作用，所以千万不要得罪她。



▼动画渲染的场景看起来别具一格，在表现许多宏大场景时效果也很出色。

NDS 心灵传说

テイルズ オブ ハーツ | NBGI | 日版 | 角色扮演

售价：6650日元 | 发售日期：2008年12月11日 | 游戏人数：1人



NDS上的第三款“传说系列”续作《心灵传说》，与前两作相比的一个最直观的区别在于，游戏将分为动画版和CG版两个版本发售，前者的过场部分由日本著名的动画公司Production I.G制作，后者采用的则是由白组制作的3DCG过场。两个版本的游戏内容虽然一样，但让喜欢不同口味的玩家有了更多选择空间，不过估计大部分传说FANS还是会比较倾向于与猪股睦实人设风格相同的动画版吧。

说完了过场动画，下面来看一下游戏本身的新要素。与NDS上的前两作3D的表现形式不同，《心灵传说》再次回归了传统的2D风格，特别是战斗画面给人的感觉很亲切，大量特效的运用也使得各种术、技的演出更眩目。

《心灵传说》在战斗系统方面依然借鉴了许多前作中的经验，与以往不同的是本作取消了使用术、技消耗TP的设定，取而代之的是一种被称为EG，即情感槽的新要素。它显示在主人公头像上方，其基本特性与《宿命传说》中的CC系统相似。简单来说，EG槽的多少将直接影响主人公发动攻击的频率，每经过一段时间就会自动回复。EG槽累计消耗越多连击的机会也随着增多，但代价是防御力会有所下降，反之如果EG槽使用的比较少，那么连续行动的次数会随之减少，防御力则相对地增加。

战斗中另外一个新设定是CG槽，也就是所谓的连携槽。这是个相当有意思的新系统，战斗过程中虽然只有3名角色同时上场，但通过支援队友可以积蓄CG槽，下屏幕上4个角色头像会随之逐一变亮。点击这些变亮的头像就可以召唤该名角色登场发动普通攻击、术、技或为主人公使用道具，游戏中称之为“援护攻击”，可以算是一种比较特别的“召唤”。当达成特定条件时，主人公与这名乱入的角色还可以发动颇为壮观的连携奥义。

另外，本作还设计了一个能够让你与“传说系列”中的人气角色们一起并肩作战的机会，方法依然是通过援护攻击来实现，但之前必须满足特定的条件。官方目前已经确认，《宿命传说2》中的裘达斯、《仙乐传说》中的罗伊德和《深渊传说》中的捷伊德大佐都将作为援护攻击角色在游戏中出现，不难想象这个阵容日后很有可能还会继续扩充。



◀▼风格截然不同的动画版和CG版过场动画。

▼让无数女FANS尖叫的裘达斯（里昂）闪亮登场！

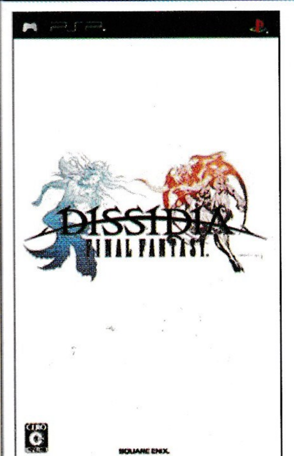


◀更多特效的运用使术、技演出更加华丽！

PSP 纷争 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジー | Square Enix | 日版 | 动作

售价：6090日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1~多人



虽然晚了整整一年，但这款“最终幻想系列20周年”纪念计划中的最后一款全新的原创作品终于要在今年的12月18日与玩家见面了，而那一天，则正好是曾经令无数玩家为之欢笑流泪的“《最终幻想》系列”二十一周岁的生日。

与系列作品大多采用RPG为类型不同，《纷争 最终幻想》大胆采用了动作对战为游戏类型，为此SE方面还特意请来了“《王国之心》系列”中负责制作1VS1战斗的盐川洋介以策划的身份参与了本作的制作。相对于系列正统RPG作品希望用剧情来打动玩家，本作则致力于带给玩家爽快的战斗。游戏有效地利用了PSP主机的所有按键组合提供了丰富的攻击方式以及防御回避等动作，即使是“动作游戏苦手”也可以很轻松地上手并使用出各种流畅的攻击，而“EX模式”以及“召唤兽”的引入则让战斗的华丽爽快度再次上升——在达成一定条件时通过简单的按键组合使角色进入“EX模式”，此模式下角色的各项能力不仅得到了大幅度提升，而且还可以使用出经过重新设计的原作中威力巨大的必杀技；“召唤兽”作为“《最终幻想》系列”的招牌则自然不能缺少，官方透露，本作中将会史无前例地收录超过50种以上的召唤兽，他们会在战斗中给予玩家强力的支持。

虽然是以爽快的战斗为卖点，但《纷争 最终幻想》并不只是单纯地选择两个角色便进行战斗这么简单，游戏同样引入了许多RPG的要素，比如人物有等级、经验值以及装备等属性，玩家可以针对某个角色进行专门的培养而使其更加强大。游戏还提供了“故事模式”，在这个模式里玩家以及很多其他角色被置于一个棋盘上，通过游戏中特定的指标DP来进行移动，如果与敌人邻接便会发生剧情并进入战斗，除此之外，棋盘上还有很多宝箱以及召唤兽魔石存在。

除去战斗，《纷争 最终幻想》的另一大卖点便是本作的明星阵容了。本作将会收录包括《最终幻想》初代到《最终幻想X》中的几乎所有主角和头号大反派，并且都会经过重新设计。更重要的一点是，玩家将会听到类似斯考尔等角色首次开口说话，这将是多么令FANS为之疯狂的一件事情啊！

二十一年之后 《最终幻想》以全新形式呈现

▲斯考尔VS魔女，本作将再现系列众多经典场面。

▶蒂娜（FFVI）VS帕拉美奇亚皇帝（FFII），本作为您实现跨时代的对碰！

MUL 高达无双2

ガンダム无双2 | NBGI | 日版 | 动作

售价：7800日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1~2人

继承了光荣的《真·三国无双》和《战国无双》斩敌如割草般爽快玩法的“无双系列”第三个品牌，由NBGI与光荣合作开发的《高达无双》，在经历一年多的沉寂后终于再出续作。收录了更多作品和更多人气机体的《高达无双2》，依然将以贯穿陆地、天空乃至宇宙的气势磅礴的战场和操纵各种人气机动战士（以下MS）纵横驰骋一骑当千的快感为最主要卖点。在此基础之上，本作也有部分新要素追加，比如操作部分增加的“粉碎攻击”和BOSS战中新登场各种大块头机动堡垒（以下MA）和巨型MS。

《高达无双2》的基本操作与前作完全相同，没有复杂的组合键因此非常容易上手：你可以使用方向键或摇杆控制MS的移动，按方块键发动普通攻击，按叉键高速冲刺或变形（只对应有变形结构的机体），按圆圈键则可以发动各个机体对应的SP攻击，也就是“无双系列”中大家再熟悉不过的无双技了，而且为了对付大型敌人，本作中机体在空中也可以发动SP攻击。除此之外，本作增加了一种叫做“粉碎攻击”的操作，方法是长按攻击键然后松开即可发动，在对抗身材巨大的MS或MA时效果显著。

除了前作中收录的作品以外，《高达无双2》中还新增了剧场版《机动战士高达 逆袭的夏亚》、TV版动画《机动战士高达 SEED DESTINY》、《机动战士V高达》和《机动战士高达F91》这4部新作品以及其各自对应的主人公机体，这其中不乏v高达和沙扎比这种在高达FANS当中相当有人气的强力机体。在本届东京游戏展2008（以下TGS2008）上，NBGI官方提供了所有新登场机体的实际试玩，我们体验了其中的强袭自由高达和v高达两台机体。前者的绝大部分攻击方式，包括3种SP攻击在内，几乎都是光束系武器的射击技，打起来相当爽快，特别是全身武器与背后的龙骑兵系统齐射的效果很是壮观；后者也是以射击系武器为主要进攻手段的机体，但不同的是v高达的SP攻击中有一种是发动浮游炮组成金字塔型的保护罩，在该技能发动期间机体全身处于无敌状态，效果与原作剧场版中的情景一样，相信FANS们看到肯定会大为感动。

前作《高达无双》中，关卡流程过于重复以及杂兵级敌人的AI偏低是玩家们普遍反映的一个问题。为此，开发小组在续作中增加了与巨大MA和MS的BOSS战。在此次TGS2008的试玩版中共有3场巨型BOSS战可以选择，分别是在太空中对战大扎姆和阿尔法吉尔，在地面对战精神力高达。巨大BOSS的攻击范围相当广，而且攻击力也非常凶狠，但你可以趁其攻击前的空隙猛攻其弱点令BOSS跌倒并造成长时间的硬直。另外与以前的普通BOSS不同，巨大MA和MS型BOSS虽然耐久力超高，但身体上的许多部位都可以破坏，给实际对战的过程带来了更多的策略性。

◀本作的登场机体数量更多，希望故事模式和原创关卡的部分也能比前作更加丰富。

▲与巨大MA和MS的BOSS战充满了魄力。

◀原作中阿姆罗与夏亚命运对决的场面被完美再现。

PS3 白骑士物语 古之鼓动

白骑士物语 古の鼓动 | Level-5 | 日版 | 角色扮演

售价：6980日元 | 发售日期：2008年12月25日 | 游戏人数：1～多人

辗转两年多时间后，《白骑士物语》终于正式更名为《白骑士物语 古之鼓动》要在2008年的圣诞节与玩家见面了。虽然离公布已经过了两年时间，但《白骑士物语 古之鼓动》还是创造了PS3平台的几个“第一”，这其中包括“第一款PS3平台独占的原创日式RPG”以及“第一款PS3平台上对应1080P全高清画面的3D日式RPG作品”等。所以无论是鉴于这些“第一”的纪录还是PS3急缺日式原创RPG游戏的局面，《白骑士物语》都是PS3玩家不应错过的游戏，甚至在某种程度上讲，它可以成为您购买一台PS3的理由。

《白骑士物语 古之鼓动》采用了很多成功的RPG都普遍的中世纪欧洲剑与魔法的奇幻风格世界观设定，并在其中加入了古代文明以及英雄变身等要素。游戏的故事从一场在刚刚获得和平不久的巴兰德尔王国举办的公主成人仪式开始讲起——在公主希兹娜的成人仪式上，企图得到长眠于巴兰德尔王国的古代遗留物“骑士之力”的神秘黑色军团“男巫军团”突然发动了袭击，一时间城中硝烟四起、异常混乱。而就在这时，偶然出现在城内的酒商侍从雷纳德在混乱中帮助公主从地下宝物库成功逃生，而在那里，他们竟然发现了从古代遗迹中出土的神秘铠甲“白骑士”……

除去在故事方面十分精彩之外，游戏的系统也将加入许多新的创意。在采用了时下非常“流行”的无缝战斗系统的大框架下，游戏提供了众多的技能供玩家自己组合，玩家可以根据自己使用的不同武器配合不同顺序的技能组合来创造自己喜欢的战斗风格。而在战斗中，玩家并不是单单地选择这些指令就可以达到最佳效果，而是要在选择指令后在恰巧的时间配合按键从而对敌人施以威力巨大的连续攻击。这种即时选择指令中融入按键要素的战斗系统相信会让玩家体验到流畅及爽快的战斗。而游戏大肆宣扬的“变身”系统则将带给玩家庞然大物之间气势磅礴的战斗。

此外，本作还特意制作了在线模式，玩家可以运用游戏提供的非常强大的人物制作工具为自己量身打造一个人物并且与其他玩家一起冒险，共同对抗巨型怪物。

◀与白骑士签订契约。

▼与其他玩家共同对敌的在线模式。



首款PS3原创日式RPG大作圣诞登场！

NDS 梦幻之星ZERO

ファンタシースターZERO | SEGA | 日版 | 角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月25日 | 游戏人数：1～4人



SEGA公司拥有20年历史的RPG游戏“《梦幻之星》系列”的最新作，但并非是只供单人游戏的正统RPG作品，而是继承了在DC等多平台推出的在线游戏“《梦幻之星 ONLINE》系列”的血统，因此游戏支持单机或多人联机游戏，通过Wi-Fi通信机能，玩家还可以与远在异地的其他玩家进行最多4人的同时联机游戏。

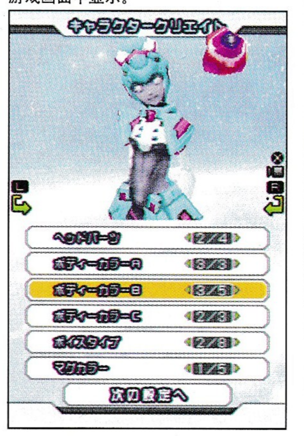
正如游戏被命名为《梦幻之星ZERO》那样，本作的开发完全是在基于“回归原点”的思想上进行的，游戏大刀阔斧的废除了许多“《梦幻之星》系列”长久以来所采用的“传统要素”，而大胆采用了来自“《梦幻之星》系列”开发小组之外的制作人员，其中游戏的角色设计由“《偶像大师》系列”人设窪冈俊之担任、主线故事原案则由两位日本小说家新井辉和师走トオル创作。

游戏的单人模式中，玩家可以在3个种族、14名角色中自由自定义属于自己的角色，并以“地球”和“月亮”两大星球为舞台体验全新的冒险；联机模式中玩家可以通过无线通信或者Wi-Fi通信机能与家人、好友进行协力游戏，合力挑战强大的BOSS。战斗系统方面，本作除了继承系列传统的三段攻击“动作面板系统”之外，还将追加“紧急回避”、“蓄力攻击”等多彩的动作要素。

另外，本作的一大特色是采用了叫做“视觉聊天”的新交流系统，玩家可以使用触控笔在NDS的下屏幕随意书写或手绘文字图画作为交流信息在游戏画面中显示，玩家亲手创作的这些文字或图画内容也可以保留在游戏中供玩家随时选择使用。

新世界、新故事、新角色——新梦幻之星！

▶“视觉聊天”的内容会像漫画那样在游戏画面中显示。





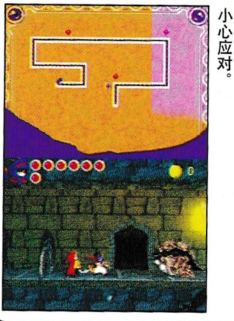
◀玩家可以从多个方面自定义游戏角色。

NDS 波斯王子：堕落国王

Prince of Persia: The Fallen King | Ubisoft | 美版 | 动作

售价：39.99美元 | 发售日期：2008年12月2日 | 游戏人数：1人

尽管“《波斯王子》系列”第一次登陆NDS时是以回合制的策略游戏形式出现的，但在系列最新作当中，育碧将NDS版设计成了更加贴近系列传统风格的动作游戏。虽然没有类比摇杆和家用机上那么丰富的按键，但NDS版《波斯王子》依然将充分运用触控笔的特性让玩家体验动作游戏的乐趣。本作的大部分关卡是以横向卷轴形式进行的，操作基本上依靠NDS的触控笔和触摸屏：轻点屏幕上的敌人可以操纵王子发动攻击，点击障碍物就可以轻松地跃过它们，快速点击两次屏幕还可以做出翻滚的动作。



◀游戏的地图虽然简单，但敌人却不可小看，需要灵活运用王子和魔法师的不同能力小心应对。

另外与家用机版中一样，NDS版里王子也可以利用左手上装备的特殊护甲来完成一些新动作，比如攀缘和在墙壁上滑行等。

虽然在本作的PS3和X360版里，王子有一位漂亮性感的女搭档艾丽卡时刻相伴左右，但遗憾的是在NDS版里，你的同伴就只有戴着难看面具的魔法师梅格斯可以信赖，不过他在游戏中的作用与家用机版中的艾丽卡一样不可替代。在游戏中，按住任何一个按键后就可以用触控笔开始操作梅格斯，他能帮助王子使用魔法战斗，也能消除掉道路上的黑色有毒物质——堕落。这种神秘的黑色物质正渐渐扩散并侵蚀着《波斯王子》的整个世界，而王子要化解这一危机就必须依靠魔法师的力量。

总的来说，NDS版的《波斯王子》看起来还算不错，游戏的画风清新可爱，横向卷轴的形式比较亲切，而且完全依靠触控笔操作的动作游戏在NDS上也并不多见。本作在剧情上虽然与家用机版并不相通，但作为休闲娱乐来说应该是个不错的选择。

Wii 蘑菇人：孢子战争

Mushroom Men: The Spore Wars | EA | 美版 | 动作

售价：49.99美元 | 发售日期：2008年12月2日 | 游戏人数：1人

《蘑菇人》是一款相当另类的动作游戏，尽管本作Wii版和NDS版在玩法上差异较大，但世界观设定都赋予了蘑菇和其他各种植物以等同于人类的智慧以及行动能力。尽管游戏里的角色都是一些两眼放光长相类似异形的家伙，但故事的舞台依然是地球，而且绝大部分场景可能跟你家后院差不多。冲突的双方都隶属于真菌类，一方为可食用型，另外一伙则是有毒的，一场发生在杂草丛和下水道的大规模战争一触即发。

游戏的视角为第三人称，你可以操纵主人公蘑菇在巨大的如盆景般的世界中冒险，只不过许多我们日常生活中普通的工具和物品在这里都变得无比巨大且被用来实现不可思议的用途。玩家可以利用场景中找到的各种日常生活用品设计并组合出自己的武器，比如把刮胡刀改造成战斧或是用火柴棍当如意棒来使，另外平时看起来不起眼的钉书钉、开瓶器甚至口香糖都可能成为蘑菇人手里的致命武器。

除了废物再利用以外，蘑菇



▲使用可乐瓶盖做成的流星锤是初期比较象样的武器之一。

人还可以逐步学习各种丰富多彩的“孢子力量”来强化自己，比较有代表性的包括“心灵移动”和“孢子意志”。前者可以让你凭意念移动物体，用来解开各种机关或是抄起附近的随便什么东西朝敌人头上招呼，后者则可以让你仅靠想象就促使特定场景中的树苗发芽或是植物开花，用来制造新的通道或平台以扩大探索的范围。

不仅仅是关卡，游戏中的敌人种类也很丰富，而且他们的AI也比较高，除了会有组织地发动进攻，还会在遇到危险时寻找回复道具自救。在熟悉的场景中使用各种搞笑的道具与这些家伙们周旋肯定很有趣。

Wii 428 ～被封锁的涉谷～

428 ～封鎖された渋谷で～ | SEGA | 日版 | 文字冒险

售价：7140日元 | 发售日期：2008年12月4日 | 游戏人数：1人



▼刑警、病毒研究者、原年轻人组织的首领、神秘少女……看似相互间毫无联系的人们却同时都处于“危险区域”内。

▲一切的开端就是这起神秘的绑架事件……

SEGA公司与Chunsoft公司联合打造的内容曲折的故事配以扣人心弦音乐的“音响小说”最新作，游戏以涉谷为舞台、采用实拍照片以及多主人公等设定都与Chunsoft名作《街～命运的交叉点～》相同，因此也可看作是《街》时隔10年后的续作。

《428～被封锁的涉谷～》的故事发生在200X年某日上午10点，在涉谷管辖范围内发生了一起绑架事件，并以此为发端发展成为震惊世界的大事件，而此时身在被封锁的涉谷的多名主人公被卷入到这一系列连锁事件中。游戏将通过主人公们各自的视点逐步展开，玩家的选择将影响角色之间的相互关系以及事件的发展，最终使得故事结局发生变化。

另外值得关注的是，本作除了正篇剧本外，还将收录两个特别短篇故事，其一是由“《恐怖惊魂夜》系列”的编剧我孙子武丸执笔，另一个则是由创作《Fate/stay night》等作品的小说家奈须きのこ编写。

PSP 乐克乐克2

LocoRoco 2 | SCEJ | 日版 | 动作

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月4日 | 游戏人数：1人

本作是PSP上最具人气的休闲游戏、有着另类玩法和可爱风格的《乐克乐克》的续作，故事讲述前作中突然袭击乐克乐克们居住的星球的毛加军团此次卷土重来，并且用它们能夺取生物元气的新能力——“歌”再次使星球陷入危机之中。

游戏玩法依旧简单，玩家只要使用L、R键来控制大地向左向右倾斜，通过翻滚来引导可爱的精灵乐克乐克们到达关卡的终点。本作除了延续初代作品中的那种轻松悠闲的风格和动听的乐克乐克语歌声外，还新增了许多新要素和新玩法，其中包括前作中只能漂浮在水面上移动的乐克乐克们将可以潜入水下进行冒险，此外能够吃的东西的种类也将大幅增加。



◀毛加军团的可怕歌声使星球上的生物们失去了元气。

▶新加入的水下场景，乐克乐克们将随波逐流展开全新冒险。

可爱的乐克乐克归来……

NDS 英雄战记 烈焰之剑

英雄战记レーヴァテイン | GungHo Works | 日版 | 策略角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月4日 | 游戏人数：1～2人

本作是由GungHo Works公司开发的一款NDS平台S·RPG作品，游戏采用独特的“英雄武装”等游戏系统，并且除了单机游戏外还可以通过联机实现英雄租赁、英雄武装交换、对战以及部队传送等联机内容。

游戏中将有包括主人公在内的150余名英雄登场，能够成为同伴的英雄人数超过100人。英雄们都拥有寄宿着“英灵”的武器“英雄武装”，“英雄武装”共有刀枪剑戟等150余种，虽然他们装备在英雄身上时看不出什么不同，而战斗中寄宿的“英灵”将能够实体化为各种英勇的神灵姿态并发动被称为“爆发（OUTBREAK）”的强力必杀。“英雄武装”具有属性区别，如果与对手属性相克就能造成更大的伤害，另外“英雄武装”与英雄两者之间属性关系好的话还能够提升英雄的能力值。



▲“英雄武装”就是寄宿着英灵之力的武器，拥有它的人就被称为英雄，而装备不同的英雄武装会对英雄的职业、能力以及技能等产生很大的影响。

第二次英武战争爆发！

战斗中阵型的选择直接关乎着战斗的胜败与否，阵型有突击、牵制、防御等种类，玩家需要根据战况来进行选择。

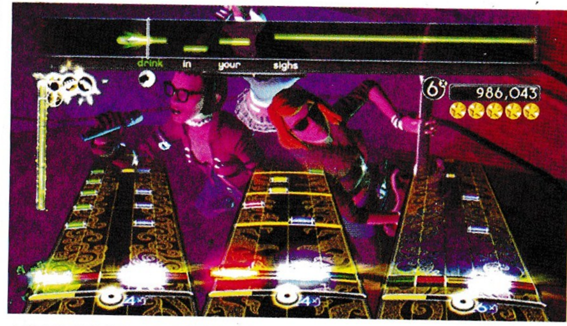
PS2 摇滚乐队2

Rock Band 2 | MTV Games | 美版 | 音乐

售价：49.99美元 | 发售日期：2008年12月9日 | 游戏人数：1～4人

《摇滚乐队2》让你和你的朋友有机会组建一支真正的摇滚乐队，并在此过程中体验更多震撼心灵的乐曲。PS2版收录了超过80首来自著名摇滚乐组合和歌手的知名劲作，玩家依然能分别选择担任领音吉他、低音贝司、架子鼓手或乐队主唱，可以使用经过改良后的全新专属控制器体验专业级的摇滚乐演奏乐趣，也可以用PS2手柄与好友一起自娱自乐放松心情。

游戏最大卖点之一的职业巡回模式，可以让你像在前作中一样自己设计一名个性角色，以他的视角体验摇滚乐手由平凡走向辉煌的历程。续作中不仅增加了更多可以自定义的选项，而且随着新舞台的开放，可选的自定义内容还会逐渐增加。另外，《摇滚乐队2》可以让玩家随时更换所使用的乐器，使得游戏比初代时更加自由。在不断的巡回演出中，你和你的乐队将逐渐开启新的演出地点、新的曲目列表，随着FANS群的不断增加，你的摇滚足迹也将遍布全球。



▲准备好带着你的乐队一起成为新的传奇吧！

Wii 龙之子 VS. CAPCOM 乱世英雄

タツノコプロ VS. カプコン クロス ジェネレーション オブ ヒーローズ | Capcom | 日版 | 格斗

售价：5874日元 | 发售日期：2008年12月11日 | 游戏人数：1～2人

在经历了与SNK和超级漫画英雄的对决后，CAPCOM公司的人气角色们将再次迎来新对手——龙之子公司的动画英雄，本作中来自CAPCOM公司的《街头霸王》系列、《鬼武者》系列、《失落的星球》、《洛克人》系列中的多位人气角色将对抗龙之子公司旗下经典动画《鸦》、《科学忍者队》、《时间飞船》、《宇宙骑士》等作品中的超级英雄们。

作为“《VS.》系列”的最新作品，本作依旧采用2对2组队战形式战斗，战斗时基本是1对1进行，同时融入“交换攻击”、“援助攻击”、“反击”等多彩的攻击系统。除了系列传统的系统外，还将新增新系统——同时消耗体力槽和2条必杀槽来摆脱对手连续技的“MEGACRASH系统”以及消费体力红槽（待机中角色可恢复的体力槽）形成通常无法连接的连续技的“巴洛克连击”。

作为新要素Wii版将会有街机版所没有的喷嚏大魔王、红侠乔伊等新角色参战，还能够利用Wii遥控器手柄直观进行简便操作。



▲原创迷你游戏扔车。游戏中收录了很多这种小游戏，其中一些支持四人同乐。

◀本作对战节奏快、画面绚丽，双人同时发动的必杀技更是爽快感十足。

乱世英雄汇聚一堂 新格斗时代到来！

NDS 陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者

チョコボと魔法の絵本 魔女と少女と5人の勇者 | Square Enix | 日版 | 动作冒险

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月11日 | 游戏人数：1～2人

陆行鸟再次踏上奇幻冒险之旅！



▲陆行鸟在神秘白魔少女的引导下进入幻想世界。

本作是2006年发售的NDS游戏《陆行鸟与魔法画册》的续作，故事讲述世界闻名的作家席德在创作人气系列“《幻想画册阿尔瓦尼亚》系列”最新作时突然病倒，与此同时世界各地出现了各种异常现象，发觉两者间有必然联系的陆行鸟与白魔少女一同进入到幻想画册中寻找答案。

进入画册世界的陆行鸟需要通过挑战各种迷你游戏来使画册中的故事恢复原貌，游戏中收录的迷你游戏有动作类、益智类等40余种。另外，本作中还收录使用封印“《最终幻想》系列”登场的召唤兽们的卡片进行对战的卡片游戏“Pop Up Duel”，玩家之间可以通过无线通信或Wi-Fi通信进行对战，还可以与拥有同样收录该卡片游戏的NDS游戏《席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+》的玩家进行对战。



▲在卡片游戏“Pop Up Duel”中将会有众多玩家所熟悉的召唤兽登场。

Wii 致命生物

Deadly Creatures | THQ | 美版 | 动作

售价：49.99美元 | 发售日期：2008年12月15日 | 游戏人数：1人


▲不管你是蝎子还是蜘蛛，都要注意别去招惹蜥蜴、蛇和人类……

很多人可能并不清楚《致命生物》到底是怎样一款游戏，其实说的简单一点，本作其实就是一款让你扮演那些平日里令人毛骨悚然的恐怖昆虫，体验它们看似渺小实则非凡的生命历程的模拟游戏（但核心部分依然为动作类游戏）。因此，强烈推荐给那些喜欢《动物世界》、《人与自然》等科教片或是对蜘蛛和蝎子有浓厚兴趣的人。

正如开始时所说的，我们在这款游戏中可以分别扮演蜘蛛和蝎子，穿越从干燥沙地到废品回收站等九个风格迥异的关卡并探索自己生存的价值。在这个过程中势必会闯入其他生物（这其中也包括人类）的势力范围，我们要吓跑那些胆小的昆虫，干翻那些跟我们差不多的挡路者，但记得遇到大我们几倍的对手时扭头就跑，毕竟生存才是第一位的。

游戏一开始，我们是一只个头不小的狼蛛，一边在下地下管道里爬行一边学习游戏的基本操作，顺便屠杀一些倒霉的蟋蟀。面向敌人按"A"键可以发动快速的普通攻击，挥动遥控器手柄可以发出威力更大的打击，随着等级提高还可以学会更多新技能，比如发出带有毒液的刺击麻痹小动物或是撒出蛛网困住敌人等。蝎子与蜘蛛不同，虽然行动缓慢而且也没办法跳起来发动快速突袭，但在力量和凶狠程度上要胜于后者，它的一对钳子可攻可守，而且屁股上巨大的毒刺还可以发出致命一击。游戏中蜘蛛与蝎子的关卡有不少是重复的，但你在交替操作两种生物的过程中却可以从不同的视角看到许多新鲜的画面。

NDS 幻想水浒传 黄道十二宫

幻想水浒传ティアクライス | Konami | 日版 | 角色扮演

售价：5500日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1人

本作是KONAMI公司人气RPG游戏"《幻想水浒传》系列"的最新作，该系列以中国古典名著《水浒传》为原型创作原创人物及故事，但除了有108名同伴这个设定外其余均与《水浒传》毫无关联。游戏描写被命运所指引、分散在世界各地的个性丰富的108名角色随着故事的发展逐渐汇集在一起，并共同抗击敌军。

本作战斗系统采用4人战队的战斗方式，随着游戏的进行可选择的角色不断增加，而特定角色组成团队参战将会出现协力攻击的系统也依旧健在。玩家可以自由的变更角色所装备的武器，战队4人的队列方式也可自由调整，需要注意的是角色的队列位置对装备武器是有不同要求的。作为新增要素，通过NDS主机的通信机能玩家可以与其他玩家的游戏世界进行联动，并相互派遣角色去完成任务。



▶战斗画面在下屏幕显示，使用触控笔进行直观操作。



一百单八将再度聚首！

▲游戏的最大魅力就在于108位角色相互之间错综复杂的故事，将联系紧密的角色同时编入战队可以发动协力必杀技。

Wii 让我们敲打

Let's Tap | SEGA | 日版 | 动作

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月??日 | 游戏人数：1～4人



◀赛跑游戏《TAP RUNNER》，连续拍打操作角色快跑，遇到障碍时进行强力拍打使角色跳过障碍。

▶韵律游戏《RHYTHM TAP》，迎合画面中的韵律球进行有节奏拍打，大球需要较用力的拍击，小球则轻击。

连企鹅都会玩的游戏诞生！

本作是由著名制作人、"《索尼克》系列"缔造者中裕司所创建的PROPE公司的第一款游戏作品，游戏操作方式独特而简单，甚至号称是"连企鹅都会玩的游戏"。游戏时玩家只要将Wii遥控器手柄放置在纸箱上，然后用手有节奏的拍击箱子来操作游戏。游戏收录五大模式十余种迷你游戏，所有游戏的规则都很简单，玩家通过拍击的强弱、节奏来控制走、跑、跳跃等操作，所有的游戏均支持最多四人同时进行游戏。

由于创新操作方式和新颖的游戏思维，本作获得了"日本游戏大奖2008"的"未来奖"，制作人中裕司也欣慰的表示："制作游戏25年，终于开发出不用手握控制器来玩的游戏"。另外，为了使玩家更好的操作游戏，《让我们敲打》将同捆2个专用"敲打箱"。

PSP 仙境传说DS

ラグナロクオンラインDS | Gravity | 日版 | 动作角色扮演

售价：6090日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1～3人

《仙境传说DS》是采用与人气PC网游《仙境传说》完全相同的世界观来描写全新故事的一款动作RPG游戏。PC版中玩家所熟悉的职业、技能等同样可以在NDS版中登场，升级时分配点数、满足条件后可以转职等角色育成方式也完全相同。除了PC版的原有要素外，本作将增加新职业巫师和黑骑士、以及采用限界突破、究极技能等新系统。

本作中可以通过NDS无线通信或Wi-Fi通信与其他玩家进行最多3人联机游戏，体验与PC版相同的协力游戏乐趣。PC版中获得极高人气的挑战任务"蜃气楼之塔"也将在NDS版中登场。"蜃气楼之塔"共50层，每次进入时地图、怪物种类以及过关条件都将随机生成，从中还能够获得珍贵道具。




▲本作中完成支线任务能够入手"礼物道具"，将其中记载的密码输入到PC版中就会在PC版《仙境传说》中获得该道具。

◀游戏中的所有操作都可以使用触控笔轻松完成。事先登录各种技能后战斗中只要按照要求画出图形就可以发动。

NDS 蘑菇人：真菌崛起

Mushroom Men: Rise of the Fungi | Gamecock | 美版 | 动作

售价：39.99美元 | 发售日期：2008年12月2日 | 游戏人数：1人

NDS版《蘑菇人》的副标题叫做"真菌崛起"，在故事设定上与Wii版相同，都是讲述拥有了智慧和行动力之后的蘑菇们，在我们自家后院爆发的一场大规模内战。NDS版没有过分执着于独特的触控式操作，而是把重点放在了卷轴过关的动作性上。使用十字键就可以操控我们的蘑菇人自由移动，正面四个按键中的三个可以分别被用来执行近身搏斗、远程射击和跳跃这几项基本技能。游戏的场景十分丰富，但绝大部分都是我们日常生活中常见景色的N倍放大版，比如你平时泡澡的浴盆，在这场真菌大战中将成为庞大海战的舞台，而战舰就是那些飘在水上的橡皮鸭子。你要面对的敌人通常也并不陌生，除了其他各种菌类和植物以外，大多是苍蝇、蟑螂等这类平时就让人起鸡皮疙瘩的可恶家伙，所以在使用各种武器干掉它们的时候你也可以放心大胆不必手软。

◀你有没有想过刮胡刀刀片有一天能成为你驰骋战场的利刃？

Wii 风之克罗诺亚 幻界之门

风のクロノア door to phantomile | NBGI | 日版 | 动作

售价：4800日元 | 发售日期：2008年12月4日 | 游戏人数：1人

《风之克罗诺亚 幻界之门》是1997年发售的PS同名作品的Wii移植版，将在保留原作故事剧情以及爽快的动作系统的基础上改良游戏画面并重新调整游戏系统。玩家在游戏中将操作主人公克罗诺亚在梦之国进行冒险，游戏采用全3D场景融合2D动作游戏方式，除了支持Wii遥控器手柄的操作外，还支持NGC手柄以及经典手柄操作游戏。

十年后经典名作复苏！



◀在继承了原作的系统和2D横轴动作形式基础上，游戏的画面得以大幅进化。

PS2 龙珠Z 无限世界

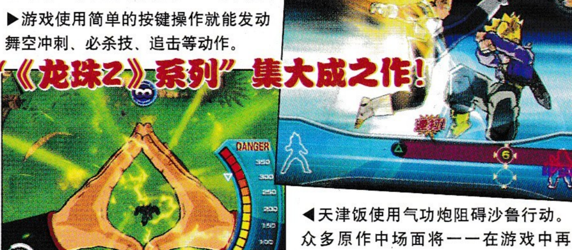
DRAGON BALL Z INFINITE WORLD | NBGI | 美版 | 动作

售价：7140日元 | 发售日期：2008年12月4日 | 游戏人数：1人

结合了PS2的"《龙珠Z》系列"与PSP的"《龙珠Z 真武斗会》系列"优点于一身的集大成作品，游戏的主要模式是体验原作名场面乐趣的"龙珠任务模式"，收录"蛇道奔跑"、"捉巴布尔（界王的猩猩）"等有趣任务130余个，其篇章跨度包括从《赛亚人篇》至《龙珠GT》之间的故事。通过完成各种任务获得金钱可用于购入技能，并随意对角色的必杀技、技能进行自定义。

▶游戏使用简单的按键操作就能发动舞空冲刺、必杀技、追击等动作。

"《龙珠Z》系列"集大成之作！



◀天津饭使用气功炮阻碍沙鲁行动。众多原作中场面将一一在游戏中再现。

NDS 一步神拳 THE FIGHTING! DS

はじめの一歩THE FIGHTING! DS | Kodansha | 日版 | 动作

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月4日 | 游戏人数：1～2人

根据人气漫画《一步神拳》改编的拳击题材动作游戏，也是该系列继PS2和PSP版之后首次出现在NDS平台上的系列新作。游戏的最大特点就是移动、躲避和出拳等所有动作、操作可以都使用触控笔来完成，例如主人公幕之内一步的无敌必杀技也是通过在触摸屏上画出"∞"图案来发动，游戏旨在让玩家体验与众不同的动作游戏风格和操作感。游戏收录按原作对战对手顺序进行比赛的"挑战模式"以及体验种种真实拳击手训练内容的"练习模式"，通过PSP的无线联机技能玩家之间还能够进行联机对战。





◀▲玩家可以在游戏中亲身体验原作中的经典对决。

NDS 异能驱者

ブレイザードライブ | SEGA | 日版 | 角色扮演

售价：5229日元 | 发售日期：2008年12月4日 | 游戏人数：1人

《异能驱者》是以同名漫画作品为基础制作的游戏作品。故事讲述近未来世界由于地球温室效应使得环境遭到破坏，而此时世界性集团企业开发出来贴纸型能量驱动系统"密斯贴卡"，"密斯贴卡"可以通过贴在物体上释放火、电等能量。虽然这种能量十分危险，但是有些特殊人群（Blazer）可以将其贴在身上随心所欲操纵这些能量。于是围绕"密斯贴卡"，邪恶与正义展开殊死对抗。游戏中登场的"密斯贴卡"种类多达300余种，并且有些是仅通关一次无法入手的。另外通关后使用获得的密码还能开放隐藏任务。

▶游戏中发动某些特定"密斯贴卡"将出现使用双屏显示的大魄力画面。





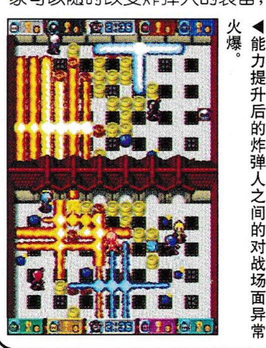
◀战斗为回合制进行。使用触控笔将欲使用的"密斯贴卡"贴在角色手臂上即可发动。

NDS 自定义战士 炸弹人

カスタムバトラーボンバーマン | Hudson | 日版 | 动作

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月4日 | 游戏人数：1～4人

人气动作游戏《炸弹人》系列的进化新作，玩家可以自己自定义风格独特的原创炸弹人进行游戏。根据不同关卡的需求，玩家可以随时改变炸弹人的装备，发现隐藏任务还可以获得更强大的自定义道具。本作支持玩家们使用各自的自定义炸弹人进行2～4人的联机对战，也能够通过Wi-Fi与全球玩家进行对战。



◀能力提升后的炸弹人之间的对战场面异常火爆。



▲你可以随心所欲装扮自己的炸弹人，各装备部件所形成的组合数多达19万。

NDS 超化石妖怪战斗 激突 银河

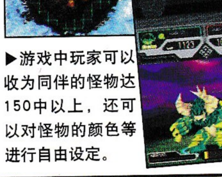
超化石モンスターバトル ゲキトツ ギャラクシー | Disney | 日版 | 动作角色扮演

售价：4480日元 | 发售日期：2008年12月11日 | 游戏人数：1人

本作是全球累计出货突破100万套的NDS游戏《化石超进化》的续作。故事发生在前作故事结束的数月之后，重返和平的尼基罗星再次遭受了宇宙生物科洛尔的袭击，而与此同时数月前帮助主人公击败科洛尔的古代生物SPECTROBES们与研究所一起消失的无影无踪。为了解名这一切神秘事件的真相，主人公拉岚与同伴吉娜再次开始了冒险。前作中作为拉岚同伴的吉娜在本作中将成为可操作角色使用。作为新作，本作中将有强大的敌角色克拉克斯登场，而神秘的黑暗SPECTROBES也会出现。当然，作为抵抗科洛尔必要手段的SPECTROBES的新种类也将会在游戏中登场，而全部SPECTROBES的总数将会是前作的2倍。



◀使用触控笔挖掘出埋藏于地底的怪物化石，并通过麦克风呼唤使它们觉醒。



▶游戏中玩家可以收为同伴的怪物达150中以上，还可以对怪物的颜色等进行自由设定。

NDS 能源小精灵 凯和零的冒险

エレビッツ カイとゼロの不思議な旅 | Konami | 美版 | 动作

售价：5250日元 | 发售日期：2008年12月11日 | 游戏人数：1人

2006年2月发售的Wii游戏《能源小精灵》的NDS续作，故事讲述主人公凯和精灵零由于误入一辆旧公共汽车而进入了神秘的异世界，为了返回现实世界他们一起踏上冒险之旅。游戏中与零相同的存在于异世界各处的的“终极小精灵”将成为凯的同伴，它们能够吸收神奇生物“能源小精灵”的能量——瓦特。“终极小精灵”拥有放射火焰、将水结冰等特殊能力，吸收了足够瓦特后它们可以利用这些能力来解除各种阻碍前进的机关和障碍。

◀凯的引力枪可以将能源小精灵们麻痹，之后它们就会乖乖的等着被吸取能量。



▲将河水结冰就可以通过。游戏中将会有50余种“终极小精灵”登场，他们拥有的能力各不相同。

PSP 双星物语

Zwei!! | FALCOM | 日版 | 动作角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月11日 | 游戏人数：1人

《双星物语》是2001年12月发售的PC动作RPG游戏，游戏采用被称为“吃升级”的全新成长系统，玩家操作性格迥异的两位主人公使用魔法以及技能进行冒险。《双星物语》独特的游戏性博得了广大玩家的好评，甚至在韩国被网游化，其续作《双星物语II》于2008年9月25日发售。PSP版《双星物语》依然保留了游戏原作独特的爽快感和游戏系统，游戏中的乐曲也将进行重新演绎，另外还将起用知名声优白石凉子和今野宏美为角色配音。



◀不仅游戏画面变为16：9宽屏幕，而且游戏中的全部音乐都将重新录制。

Wii 太鼓之达人Wii

太鼓の达人Wii | NBGI | 日版 | 音乐

售价：7980日元 | 发售日期：2008年12月11日 | 游戏人数：1人

人气音乐韵律游戏“《太鼓之达人》系列”的最新作，将随游戏同捆专用控制器太鼓和鼓槌。本作将收录各类型人气音乐70余首，并且均将显示歌词字幕，玩家可以一边玩一边唱。作为Wii的独特要素，本作将对应Mii形象，玩家在游戏时家人或好友的Mii形象将会在画面中加油打气。



◀保存在Wii主机中的Mii形象将会在玩家演奏时一齐为玩家加油。

▶《哆啦A梦》、《超级马里奥兄弟》等大家熟悉的乐曲将在游戏中登场。

NDS 星机便携机器人

装星机ガジェットロボ | Creative Core | 日版 | 角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月11日 | 游戏人数：1人

本作是有动画歌曲帝王之称的水木一郎参与制作的NDS机器人RPG游戏。故事发生在不久后的未来……研究坠落地球的陨石“核心·克里斯塔”的水速铁博士发现陨石中隐藏着无限而且无害的新能源。博士将“核心·克里斯塔”加工为“记录通信终端”，而为了保护这种终端而为其制作了机器人外形并开始销售，这就是“便携机器人”。游戏的故事从主人公初次获得“便携机器人”开始。游戏中玩家将扮演主人公水速元气操纵属于自己的便携机器人与敌人作战，通过不断的战斗而获得组装机器人所需的各种配件，并用来组装出属于自己的最强机器人。

◀便携机器人是一种高15cm的通信终端，由身体、左右手臂、下肢、背囊以及核心组成。



▶拥有核心的人将自己的个人数据保存入核心，而便携机器人的使命便是保护核心。

Wii 让我们投接

レッツキャッチ | SEGA | 日版 | 动作

售价：1000Wii点数 | 发售日期：2008年12月16日 | 游戏人数：1～4人

《让我们投接》是一款以棒球投接球为题材的游戏作品，由开发《让我们敲打》的PROPE公司开发。游戏将通过Wii Ware下载销售，售价1000任天堂点数。《让我们投接》使用Wii遥控器手柄进行直观操作，玩家可以足不出户在家中体验父子同乐的投接球游戏。游戏除了单人的故事模式外还支持最多4人同时联机游戏。

◀遥控器手柄的扬声器中还能传出拟真的接球声以及振动，给人感觉就像是真的在玩投接球。

▶4人进行的投接球炸弹迷你游戏，适合全家老少一起同乐。



PS2 ADK魂

ADK魂 | SNK Playmore | 日版 | 格斗

售价：7140日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1人

这是一款经典街机游戏合集作品。ADK公司是上世纪九十年代曾推出过多款原创游戏作品的游戏厂商，本作中收录了从ADK公司出品的游戏中精选出的5款经典游戏，并追加全新要素。这5款作品分别是《霸王忍法贴》、《忍者格斗》、《忍者突击队》、《痛快GANGAN进行曲》和《小公主》，其中《霸王忍法贴》和《痛快GANGAN进行曲》两作都增加了出招表、对战模式、练习模式，而《霸王忍法贴》中玩家还可以在最初就使用街机版的隐藏角色兰丸和信长进行游戏。



重温五款经典街机名作的魅力！

▶射击游戏《忍者突击队》采用了按键速度越快攻击威力越大的设定，而且能够通过输入按键指令发动必杀技。

◀《痛快GANGAN进行曲》想必老玩家们小时候都在街机厅见到过。

NDS Fate/无限代码

Fate/unlimited codes | Capcom | 日版 | 格斗

售价：7340日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1~2人

街机同名格斗游戏的PS2追加要素移植版。游戏采用1对1形式对战，虽然使用的是全3D画面表现，但对战系统则是基本与2D格斗游戏相同。游戏采用预判对手行动提前反击的“反射防御”系统以及特定条件下一定时间内能力大幅提升的“魔力开放”系统。PS2版将会在街机原作的基础上追加新场景以及骑兵莉莉、魔术师巴泽特等新角色。

◀魔术师巴泽特是《Fate/hollow ataraxia》中的登场人物，是魔术协会所属的“封印指定执行者”之一。



圣杯争夺战争没有终点！

▶围绕着“第五次圣杯战争”，众战士展开殊死对决。

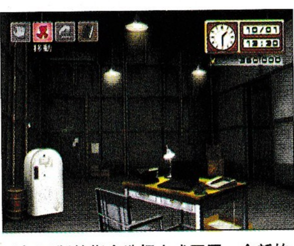
PS2 不确定世界的侦探绅士～恶行双麻的事件档案～

不確定世界の探偵紳士 ～悪行双麻の事件ファイル～ | Abel | 日版 | 文字冒险

售价：7140日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1人

本作是曾在PC以及DC平台发售并受到好评的侦探文字冒险游戏《不确定世界的侦探绅士》的PS2重制版，同时也是2006年5月发售的PS2游戏《神秘事件八十神熏的神秘事件档案》的前作，描写《神秘事件》1年前的故事。PS2版的游戏画面、CG、游戏系统等都将进行重新制作，并且采用芹沢克己担任角色设计和原画描绘，另外还将追加PS2版独有的全新剧情和新角色。

▶角色设计和过场CG都经过重新制作，视觉效果大幅提高。



◀与DC版的指令选择方式不同，全新的“证据标靶系统”需要玩家对画面中可疑之处进行观察并找出所需情报。

PS2 狂热节拍IIDX 15 DJ TROOPERS

beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS | Konami | 日版 | 音乐

售价：7300日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1~2人

本作是人气音乐游戏“《狂热节拍》系列”的最新作，游戏以“战争”为主题构筑世界观，游戏画面整体采用迷彩风格。本作除了收录街机版原作的全部乐曲以及来自“《狂热节拍》系列”经典名曲外，还将新增本作独有的原创新曲，使收录乐曲总数达到90余首，绝对能让喜欢该系列的玩家过足瘾。

◀以“战争”为主题的本作画面的设计风格凝重，通过将战争与演奏融合体现出独特的世界观。



▶游戏收录了从“指南”至“专家”的多种模式，并收录万人街机版玩家的游戏记录。

NDS 牧场物语 欢迎来到风之集

牧场物语 ようこそ！風のバザールへ | MMV | 日版 | 模拟

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1人

《牧场物语 欢迎来到风之集》虽是“《牧场物语》系列”新作，但游戏的世界观和系统都焕然一新，游戏的目的是扩大主人公居住的“微风镇”每周举办一次的集市的规模。在集市中玩家可以销售自己培育的农作物和副产品等，获得的资金可用来扩大店铺规模、购买其他店铺产品等。本作支持最多4位玩家同时联机游戏，并对应麦克风吹风感应操作。





▲通过无线联机或Wi-Fi通信机能，玩家可以前往朋友的牧场坐客。

◀风之集的热闹景象，镇上的人们都在集市中购买所需物品

PSP 深红房间 逆转

クリムゾン ルーム リバース | Success | 日版 | 文字冒险

售价：3129日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1人

《深红房间》是极具人气的密室脱出型Flash游戏，此次的PSP版《深红房间 逆转》将是2007年12月20日发售的NDS游戏《SuperLite2500 深红房间》的移植版。本作中除了将收录“深红房间”、“鲜绿房间”、“深蓝房间”和“纯白房间”4个游戏外，还将收录全新的4个“隐藏”房间。

◀人气密室脱出Flash游戏《深红房间》的网络游戏人次累计超过5亿。

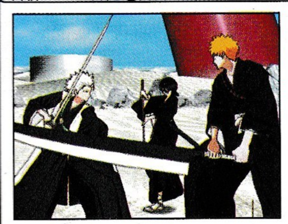


▶《深红房间》原作者高木敏光亲自为PSP版创作原创全新房间。

Wii 死神 BLEACH 对战革命

BLEACH バーサス クルセイド | SEGA | 日版 | 动作

售价：6090日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1~2人



▲多名角色同时进行乱战，玩家要随时注意周围对手的动向。

《死神 BLEACH 对战革命》是改编自人气动漫作品《死神 BLEACH》的最新动作游戏，故事背景设定为动画版的《破面篇》，所使用的角色并非只有一护以及露西亚，动画版中十分活跃的十刃等人在游戏中也可使用。本作由获得好评的NDS平台“《死神 BLEACH》系列”作品《死神 BLEACH DS 驰骋苍天的命运》和《死神 BLEACH DS 黑衣闪耀的镇魂歌》的开发小组制作，游戏将支持画面分割对战以及通过Wi-Fi的无线联机对战。



▲一护可即时进行万解和虚化两种变化，黑月牙天冲以及虚化的超高速战斗也将真实再现。

NDS 藤堂龙之介侦探日记 琥珀色的遗言～西洋骨牌连续杀人事件～

藤堂龙之介探侦日记 琥珀色の遺言 ～西洋骨牌连续杀人事件～ | fonfun | 日版 | 文字冒险

售价：3990日元 | 发售日期：2008年12月18日 | 游戏人数：1人

本作是1988年在PC平台发售的“《藤堂龙之介侦探日记》系列”第一作《琥珀色的遗言～西洋骨牌连续杀人事件～》的NDS移植版，玩家将扮演侦探藤堂龙之介去解决神秘的连续杀人事件。作为NDS版的新要素，本作将收录《琥珀色的遗言》的后日谈篇章《虚无的报应》，并支持触控笔调查操作以及有可以通过手写进行记录的“便签机能”。



▲整个事件的发端是富豪影谷悦太郎遭到毒杀，而破案的关键就在他遗留的神秘西洋骨牌中。



◀玩家可自由选择游戏难度，游戏中当有新任务、新选项增加时还能即时获得通知。

NDS 红线DS

赤い糸 DS | ALCHEMIST | 日版 | 文字冒险

售价：3990日元 | 发售日期：2008年12月25日 | 游戏人数：1人

本作是根据日本人气手机连载小说《红线》改编的文字冒险游戏作品。小说《红线》描写了高中女生芽衣的恋爱故事，小说中涉及中学生之间的性行为、强奸、妊娠、家庭暴力等敏感内容，因此在日本初高中女生群体中博得很高的人气。目前除了游戏外，这款手机《红线》的书籍化、电视剧化以及电影化已经陆续展开。游戏版《红线DS》将以原作主人公芽衣的恋爱故事为主线，但其内容将是无人知晓的另一个故事。



▲游戏采用横置NDS主机的形式进行。

▼小说原作曾创下18天点击3600万次的惊人纪录，其故事精彩程度可见一斑。



人气手机小说作品NDS游戏化！

PSP 龙士传说 无限 加强版

Zill O'll ～infinite plus～ | Koei | 日版 | 角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2008年12月25日 | 游戏人数：1人

本作是是2005年6月发售的PS2游戏《龙士传说 无限》（1999年PS原作的移植版）的追加新要素移植版。“《龙士传说》系列”以故事性结合高自由度的“自由剧本系统”为最大特征，并采用通过魂的成长衍生能力的“灵魂系统”以及越快击倒敌人获得经验值越高、获得道具越好的独特战斗系统。PSP版将会在PS2版的基础上新增两位新角色，并收录围绕二人所展开的故事情节以及结局，此外PS2版中无法作为同伴加入的三位角色弗雷娅、费穆以及艾尔法斯将在本作中正式成为同伴。

RPG名作满载全新要素登录PSP！

◀战斗依旧是传统的选项式指令输入系统。



▶PS2版中的三位人气角色终于能够成为同伴。

X360 怒首领蜂 大往生 黑色标志 EXTRA

怒首领蜂 大往生 ブラックレベル EXTRA | 5pb. | 日版 | 射击

售价：7140日元 | 发售日期：2008年12月25日 | 游戏人数：1人

本作中收录了街机射击游戏《怒首领蜂 大往生》以及《怒首领蜂 大往生 黑色标志》两款移植作品，除了将忠实再现两款作品的内容外，还追加了X360版的原创模式“X模式”。“X模式”是针对射击苦手玩家进行调整的游戏模式，游戏难度会根据玩家的水平进行自动调整，另外新角色PIPER将作为“X模式”专用的人形电脑登场。本作还将对应Xbox LIVE机能，玩家可以与全球其他玩家竞争游戏得分排名。



◀游戏中的战机分为前方集中型射击和扩散型射击两种。



◀玩家可以保存并上传自己的游戏回放录像，也可以下载世界高手的录像学习观摩。

Wii 生化危机

バイオハザード | Capcom | 日版 | 动作冒险

售价：4190日元 | 发售日期：2008年12月25日 | 游戏人数：1人

NGC版初代《生化危机》的Wii移植版，将会在忠实移植NGC版的基础上提高游戏的角色真实度以及游戏的细微表现，并支持Wii遥控器手柄、双节棍手柄、经典手柄以及NGC手柄进行操作。《生化危机》是恐怖AVG游戏“《生化危机》系列”的第一款作品，故事讲述浣熊市近郊阿克莱山地附近接连发生数起杀人事件，浣熊市警署的特殊部队S.T.A.R.S.的Bravo小队奉命前往调查却失去联系，意识到事态紧急的警署再次派遣S.T.A.R.S.另一支小队Alfa小队进入深山，但等待着他们的是前所未见的恐怖场景……



▶浑身冒烟的暴走丧尸，速度和攻击力都高于普通丧尸。

◀Wii版的画面与NGC版基本没有差别。

寂静岭 归乡

向系列致敬，的确是“归乡”的寂静岭

文：方寸

Silent Hill：Homecoming
机 种：X360/PS3　　类 型：动作冒险
发行商：Konami　　发售日：2008年9月30日
游戏城寨网友评分：8.20（2312票）

优点： 画面十分出色，系列有史以来最强，前几作熟悉的场景非常多，让人感动不已。
缺点： 恶性BUG实在太伤人，造成操作不便，严重影响“入戏”的心情。

没想到游戏就这么静悄悄地发售了，低调上市是信心不足还是别的原因？游戏在发售前一直标榜着本作将是向二代致敬的一作，那么到底如何？

精致的寂静岭

由于是次世代机的第一作，所以本作就画面而言可谓是系列最高了。场景的描绘更贴近于真实，角色与场景的互动非常丰富，比如触碰了椅子、公园里的跷跷板等，这些物品都会做出相应的被动，开手电筒时周围景物的影子也会随之做出变换，不过细节处理得还是有些马虎，在房间内的各种家具、玩具、工具等物品感觉有些偷工减料；几个主要人物的表现并不理想，脸部建模和多边形数也绝对够不上标准，因此人物的面部表情呆板生硬，缺乏表演色彩。反而目前遇到的几个怪物倒是能看出制作功底，护士、裂缝都惟妙惟肖。

而音效方面则继承了传统的里世界嘈杂、刺耳，表世界宁静诡秘的风格，不过在战斗砍杀时的音效稍显薄脆，没有能够配合表达出相应的手感，总得来说还算是满意，音乐择时一贯的风格，只有在最终结局时主题曲响起的一瞬间，你才会被打动。

恐怖的寂静岭

系列一直强调的是通过安静、目不见物等感官刺激来达到一种心理恐怖，而在《起源》之后这种要素已经慢慢消失了，尽管本作标榜是在向系列最具口碑的二代致敬，可目前玩下来的感觉并不是那样：表世界更为压抑窒息一些，街上飘的不是漫漫白雾，感觉像是黑烟，画面虽然更加真实，但也更加“脏”了，这就令人产生另一种“不舒服”。举个很简单的例子：在大雾环境、视觉范围非常低的状况下，你可能会更愿意选择蜷缩在一个角落而不是四处走动，每走一步都会有提心吊胆的感觉；而在内心慌乱的这种压抑嘈杂的气氛下，你可能会更愿意选择挥舞着双臂，用肢体、呐喊来破除心中的不安。而本作恰恰以大量紧凑密集的迷宫探险为主，那种很容易产生无助感的空旷场景却少之又少，因此个人感觉本作在产生恐怖的方式上并没有接近二代或前作，而是更向《起源》或是《房间》靠拢。

突破的寂静岭

由于主角ALEX的设定是一名退役军人，因此本作更加强化了动作要素，首先移动速度要比系列以往的主角快得多，按×键＋左摇杆的闪避晃动也非常灵活，挥动武器的力道很厚实，相应的攻击力也很高，轻、轻、重之类的组合攻击依然存在，追加攻击后还会出现特写，不过动作上稍显单调。在BOSS战中还加入了QTE，本作在某些地方还真的可以当成是动作游戏来进行。

游戏中谜题还算简单，也都是系列常规的拼凑器具→找钥匙→开门拿零件→继续拼凑器具等，另外本作中的各种武器也会破除相应的路障，当有可以划开的画布、劈开的木板时，就要随时切换手中的武器了。比较



体贴的是本作在查看地图时按下□键，就会提示你下一步要做什么，类似于任务简报，这点会在你没路瞎转时给予一些帮助。值得注意的是在剧情对话部分本作开始出现了对话分支，选择不同的句子与NPC交流可能会触发一些特定情节或是特定结局，也说不定有一些剧情比较隐晦的东西在某些选项里，要想了解到就反复游戏吧……

怀旧的寂静岭

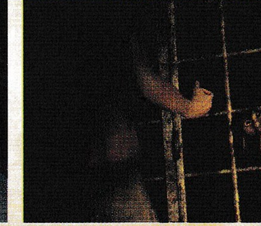
当游戏初期看到小镇的牌子上写着“Shepherd's Glen”（牧羊人溪谷）时，你的心是否凉了半截呢？这根寂静岭有什么关系嘛！而当游戏再进行下去时，那个“SILENT HILL”的路标再次映入眼帘时，我们才发现，寂静岭回来了！一代的旅馆、医院，二代的湖，等等场景，无一不在向着系列致敬，而这也标榜着本作在整个系列剧情中并不属于边缘作品。总的说来，“《寂静岭》系列”在剧情处理上分为两大类：一、三代的达利娅邪教路线中，主角都是无辜纯真的人，吸引他们堕入寂静岭的是达利娅一派的影响，另外也可以说是整个系列的主轴；而其他几作皆可以看作是整个系列的旁支，大多为“赎罪”路线，主角都曾经是有过黑暗的经历，从而进入到由自己内心恐惧造成的寂静岭。由此，这个“向二代致敬”的宣传语，恐怕让很多老玩家都在游戏中盘就猜出了结局，让他们在结局时的“惊喜度”稍稍有些下降。

BUG的寂静岭

如果你玩的是PS3版的英语版，请注意了，本作在按键设置上有一个恶性BUG，即：决定、取消的实际键位和画面提示中的键位是相反的。请大家在游戏前就自行调整按键设置，将○和×的功能互换一下。否则在一开始你就会遇到一个必须强制退出游戏才能解决的问题：在还不知道密码的情况下去触发电动门的解码器，这时你就会发现，画面提示按×是退出，但是你按×则是按下密码键盘……但是即便是交换了键位之后还是有问题，比如在选择分支对话时，画面提示这句话应该是按○，但你不得不按×来触发该句对话……尽管游戏是低调上市，而出现这样的恶性问题是无论如何不可原谅的。

一句话结语

《寂静岭》到如今也逐渐在瓶颈中拓宽制作的思路，运用硬件性能的提高来使这个系列得以延续并进步，本作可以说还是达到目的了。















战争机器2

进化的颠峰，只属于男人的战争机器

文：hui19872&0987

Gears of War 2
机 种：X360　类 型：动作
发行商：Microsoft Game Studios　发售日：2008年11月7日
游戏城寨网友评分：9.67（24974票）

优点： 基于虚幻3.5引擎的《战争机器2》画面细节和光影效果出色，战争气氛浓厚，游戏情节紧凑，爽快感十足！

缺点： 游戏过程中偶而会出现BUG，例如坦克那关一开始有时会无法操作，各关底的BOSS战过于简单。

画面效果，大幅进化

进入游戏后感觉EPIC的确对《战争机器2》的画面进行了彻底的进化，首先最直观的感觉就是对比一代的灰蒙蒙，本作色彩上丰富了许多！人物造型的细节提高不少，例如人物背部装甲部件的细节强化，枪械上的瞄准具也没有以前初代那种贴纸的感觉了，人物和枪械的贴图精度也很高，光影效果非常出色。屏幕里敌人数量大大增加，种类也很丰富，以前看得见打不着的大型怪兽，现在成了小喽罗频频出现在面前，各类建筑物毁坏效果做得十分出色……从初代起《战争机器》的效果就让人为之震撼，而EPIC在此基础上对X360潜力的挖掘和对游戏的不断完善着实让人敬佩。

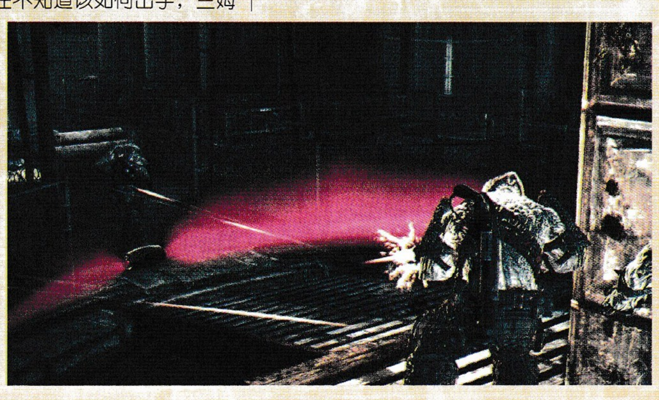
武器载具，精彩纷呈

二代里可选择的武器进一步增加。值得一提的是在初代中称为鸡肋的兽族突击步枪，这一作里制作小组显然用心对其进行了调整，发射速度和你的按键速度成正比，枪械威力后坐力明显加强了，可携带的弹量减少；由于增加了精确瞄准，平时一梭子弹才能消灭的敌人只需要短短几枪就可以解决。雷神之锤在这一作里直到最后才出现……值得称道的是这次制作小组对其进行了改良，首先可用区域只要敌人头上没有房顶就可以使用，一直按着发射键就可以延长发射时间，并且能缓慢移动准心。不用担心断线或是瞄不准敌人了；火焰发射器是这一作里比较有特色的武器，有效射程不远，攻击面广，带击倒效果；重型携带武器的增加使得D小队火力更猛烈，迫击炮、重型机枪操作简便，范围广大，火力十足，绝对是居家旅行谋财害命的必备武器……

《战争机器2》里增加了很多的载具，虽然可控和不可控的都有，但还是都随着剧情发展来逐步登上操作的，无疑给游戏的场面增色不少，大型挖掘车、轮式坦克、兽族的炮艇、飞空兽和巨龙兽，全部魄力十足！

游戏难度，门槛降低

不要被难度选择上的说明吓到，总的来说《战争机器2》的疯狂难度比一代差了很大一截，普通模式玩完就可以直接跳“疯狂”了。虽然敌兵攻击力依然霸道无比，但AI奇低，你露一下头后它们就会把所有注意力都集中到哪里，而且几乎没有会对你一击必杀的敌人。敌人的狙击手一枪打不死你，兽族苦役也不会2连击了，连拿机械弓的护卫也只在皇宫里见过。想当初一代的困难模式打的各位是泪流满面，特别是净水站里的兽族护卫，机械弓射得那叫一个准啊……还有在火车上用机枪扫掠夺兽群时，那是真的是露头就死，实在不知道该如何出手，兰姆将军就更是要凭借运气才能打倒。但到了《战争机器2》里，我们找不到这样的地方，血兽骑虽然厉害，可在盾牌和连发手枪面前，他甚至不能让画面上出现红斑；坦克那部分关卡更是无可名状，所有的掠夺兽都是按固定路线飞过来，只要引出来瞄好，任它来多少也只能把坦克打得冒烟，何况还有个修车狂巴德在那里喋喋不休地修车；几场BOSS战更是没什么难度，甚至都不知道能不能称之为“BOSS战”。总得来说，场面上的爽快感有余，但如同一代那样令人窒息的战斗压迫感却减少了，也许为了照顾很多此系列的新玩家吧。



人物丰富，悬念重重

这个系列在刻画人物时还是很能从一些细节方面着手的，这在一个动作射击游戏中是难能可贵的，这让我们除了享受宏大场面带来的刺激感的同时，也能够欣赏一场宏大的战争史诗。“铁面无私”的马库斯，除了那张扑克脸就没有别的表情；比男主角戏份还多的男配角多姆，本作中基本上就是讲述他万里寻妻的故事；游戏里惟一的女性安雅，在二代后和D小队的关系有了突飞猛进的进步，一代只是负责传话，这次竟然开语音私聊；三人众巴德、柯尔和卡敏，巴德和柯尔是老搭档了，两人的一唱一和给单一的杀敌流程带来了些许轻松，而卡敏这个角色的出现又给这群铁汉的故事灌注了一份热血；NPC泰伊在开篇几关中表现很出色，的确给人感觉是一个久经沙场的老将，但他的死忘无疑是全剧中最凄凉的。

而结尾的戛然而止则不免带给我们一丝遗憾，本作虽然揭开了那么多的秘密，却又衍生出更多未知的谜团。研究所到底是研究什么的？种兽是哪来的？兽族是塞拉星的原住民吗？伊姆能源究竟是什么？马库斯的父亲与兽族的关系究竟是什么？这成堆的谜团究竟何时能解开？续作？但愿不要再带来更多的谜团，不过似乎我们除了等待也没别的办法了。

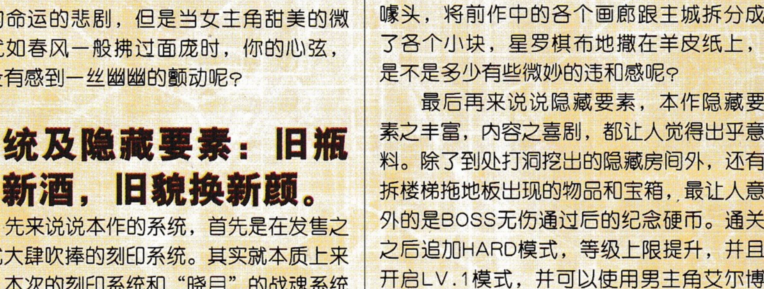
收藏要素，体贴丰富

为了弥补此类游戏对剧情交代的不足，游戏各处都准备了各种文件资料，有军方资料、难民日记、兽族信息等，比起一代里单纯的狗牌要丰富不少。另外成就有即时提示，显得系统很是体贴，这样就能很方便地查找自己的“成就完成度”了。

恶魔城：被夺的刻印

旧瓶装新酒的“创新”之作

文：zero013



恶魔城ドラキュラ 奪われた刻印
机 种：NDS **类 型：**动作
发行商：Konami **发售日：**2008年10月23日
游戏城寨网友评分：9.19（3344票）

优点：变化多彩的系统，引人入胜的剧情。
缺点：上手难度偏高，部分制作缺乏底气，有偷工减料之嫌。

剧情与人物：只有想不到，没有做不到。

估计是Konami公司考虑到自中世纪以来就一次次将人类从水深火热中拯救出来的伟大的鞭子一族——英雄的贝尔蒙特家族及血亲们也需要有个时间吃个饭冲个澡睡个痛快觉的缘故，这次打倒伯爵的光荣而艰巨的任务就交给了“艾克利西亚”这一神圣的组织，主角还是个强气御姐，最要命的是在人设上还给了杀必死——露背，当我们的夏诺娅姐姐撩起长发吸取刻印的时候，相信无数人都喷了……IGA你太狠了！

和以往的恶魔城系列的单薄剧情不同，本作的剧情贯穿的是整个阻止德拉古拉复活的前后经过，其过程可谓是一波三折，惊心动魄。先是青梅竹马的背叛，女主角的失忆；然后是师父的阴谋浮出水面，男主角用生命换来了真相；最后才是德拉古拉复活，女主角踏上了拯救人类的道路。你必须得将挡住你去路的敌人一一消灭，并且历经千辛万苦将德拉古拉伯爵的邪恶计划又一次粉碎以后，才能得知一切的真相。其在情节设定的复杂程度上，剧本的厚重度上，以及故事本身的内涵上，都大大超越了NDS上的前两作。虽然说夏诺娅的故事是一个悲剧，让人略带感伤的命运的悲剧，但是当女主角甜美的微笑犹如春风一般拂过面庞时，你的心弦，有没有感到一丝幽幽的颤动呢？

系统及隐藏要素：旧瓶装新酒，旧貌换新颜。

先来说说本作的系统，首先是在发售之前就大肆吹捧的刻印系统。其实就本质上来说，本次的刻印系统和“晓月”的战魂系统并没有太大区别，惟一比较新颖的是将原来在装备栏的武器都换成了刻印，使得刻印合成要素更加丰富多彩，对于强调属性相克与攻击技巧的本作，刻印系统确实起到了举足轻重的作用。

其次，一般刻印攻击直接与MP挂钩，这时候有人可能吐槽了，魂不也是与MP挂钩的吗，确实，魔法刻印也就罢了，连武器刻印也要耗MP，所以战斗的策略性就显的尤为重要，否则稍有不慎在攻击过程中突然哑火，一不留神就回老家结婚了。

然后，再说说本次的地图系统和任务系统。当极限玩家们还在津津有味地进行着出城研究，一次又一次地刷新最速记录的时候，IGA早已不堪重负，从NDS的上一作《恶魔城：迷宫的画廊》开始，对于城外地图探索就悄悄官方化了，当然，这只是一个笑话。但是，城外地图的出现和任务系统的出现，说明了从上一作开始，恶魔城已经在有意地添加RPG要素，而本作更是变本加厉——城外大地图的出现，对于场景的自由选择，通关场景后添加新场景，加上任务触发条件，任务完成后的新任务。难以想象这真的是恶魔城，而对于这些设定玩家也是毁誉参半，不过最后效果似乎还不错——这步险棋看来是走对了。但是，用一张类似探宝图似的地图做噱头，将前作中的各个画廊跟主城拆分成了各个小块，星罗棋布地撒在羊皮纸上，是不是多少有些微妙的违和感呢？

最后再来说说隐藏要素，本作隐藏要素之丰富，内容之喜剧，都让人觉得出乎意料。除了到处打洞挖出的隐藏房间外，还有拆楼梯拖地板出现的物品和宝箱，最让人意外的是BOSS无伤通过后的纪念硬币。通关之后追加HARD模式，等级上限提升，并且开启LV.1模式，并可以使用男主角艾尔博斯，在大菜单里追加BOSSRUSH、音乐鉴赏等模式，隐藏要素来说基本还是没有太大的变化。

难度设定：三作最高，没有之一。

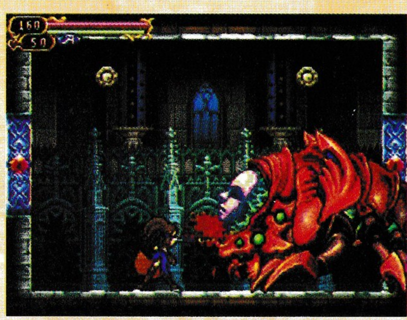
相对于RPG要素的大量加入，本作难度也加大了不少。超高的AI，多样的攻击方式，令人发指的攻击力，这是对玩家操作与智慧又一大挑战。在本作中，敌人攻击速度都比之前作品中的快不少，经常进行突然的袭击，令人防不胜防，尤其是在HARD难度下，敌人的攻击力只能用恐怖来形容，这让无数动作苦手玩家抓狂不已。还好后期有强力的刻印出现，让玩家们长舒了一口气。

最后的致意：时代在变迁，我们在长大。

对于我个人而言，总的来说本作还可以说的上是一款不错的作品，毕竟2D模式的《恶魔城》，K社制作组也已经做出了自己的心得。但在将经典要素发扬光大的同时，或许高叫着“2D不会死”的IGA忘记了时代的变化。

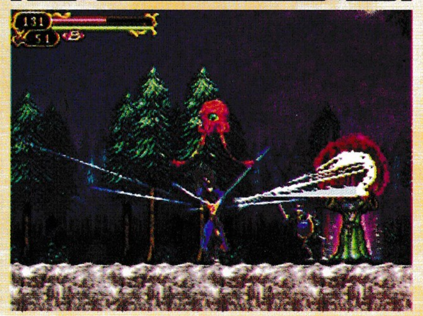
喜新厌旧的这种想法在许多人的心中都曾有过，是我们对次世代游戏有了一个新的认识？还是对于单调的游戏模式感到腻味？或是K社害怕再次品尝到3D作品的失败而无限期地回归？还是希望凭借旧瓶装新酒的变化来扭转乾坤？

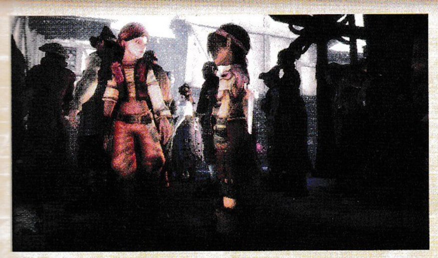
我们不得而知，对于普通的玩家来说，玩游戏只是为了消遣，而现在IGA却仅仅是在赚有爱之人的钱，如何拓宽市场，如何做到真正的颠覆，成为了《恶魔城》制作小组长期需要反思的课题。我们不希望看到恶魔城只是在一个模子上不断“翻新”的《恶魔城》，我们期待着新的胜利。














神鬼寓言2

做英雄，做自己！

文：阿修罗

Fable 2
机 种：X360　类 型：动作角色扮演
发行商：Microsoft Game Studios　发售日：2008年10月21日
游戏城寨网友评分：9.06（3871票）

优点：比前作更高的自由度、更成熟的系统，多语言字幕（对应中文）
缺点：“丰富多彩”的BUG，比宣传大幅缩水的内容，游戏后期重复感较重。

我给《神鬼寓言2》起了一个昵称，叫作“废波兔”。纯粹取谐音，没有什么其他的意思。

横行霸道？

美式RPG通常都有很高的自由度，而《神鬼寓言》这两作也打着“超高自由度”的招牌。

当然，这游戏不是《横行霸道》，你扮演的是英雄，不是黑帮打手。“废波兔”在达成同一个目的时往往会给你善良和邪恶两种手段。游戏刚开头玩家就会面临这样的选择，同样可以获得1枚金币的奖励，究竟是帮助仓库主人除虫，还是替坏蛋弄坏仓库里面存放的货物。当你选择了走善良或者邪恶的路线之后，游戏的NPC也会根据你的行为产生不同的反应。比如你去商店里买东西，如果你很善良、很受老板喜爱，那么你有可能享受到打折的优惠；如果你很邪恶，店主就会怕你，你也会享受到折扣……又比如赚钱，你可以老老实实地通过打工或者购买店铺收取利润来成为大款，也可以通过向邪恶组织“暗影殿”献上无辜村民的性命来换取报酬。

正恶本来并无明确的定义，你随意的一个选择都可能给最后的结果带来不同的影响。虽然这只是一个游戏，但是你也必须注意自己的言行举止！

模拟人生？

“扮演英雄的一生”，这也是“《神鬼寓言》系列”的卖点之一。那么，比起前作，“废波兔”在这一点上又有哪些强化呢？

首先最重要的一点，这一次你可以从男性、女性中任意选择英雄的性别。这也就意味着你除了可以继续像前作那样包二奶三奶、搞断背外，还可以包小狼狗大狼狗、搞百合，充分体现了男女平等的思想！（爆）而且这一次男女发生无保护措施的亲密行为时，还有可能诞生出小宝贝，让玩家可以在游戏中获得为人父母的感觉，也算是一大进步。除了孩子外，你在游戏中还有一条形影不离的狗狗伙伴，再现“人狗情未了”的宠物情节。狗狗不仅是宠物，还能帮助你寻找隐藏物品、参与战斗，更能与你一起表演各种把戏，找来各位异性、同性的好感度！

接下来很重要的一点，就是金钱在本作中的地位大幅提升。一般RPG中，金钱通常只是用来购买道具和武器装备。但是在“废波兔”中，不仅可以像前作一样购入房产安置婚姻伴侣，还可以购入各种小摊、商店以及酒吧，几乎你在游戏世界中看到的所有不动产都可以被买下。购入不动产并不仅仅是为了炫富或者好看，你还可以将闲置的房屋出租，商业性质不动产更可以为你带来定期收入。除了打工、挖掘隐藏地点和任务奖励外，商业收入才是“废波兔”中主角最主要的收入来源。当你持有商铺时，每隔一段时间就会自动获得商铺所带来的利润，你拥有的商铺越多，这个定期收入的数额也就越大。而且最神奇的是，即使你不进行游戏，当你再度回来时，系统也会自动计算你不在线的这段时间内商铺的收入并“打入你的账号”！

原力释放？

作为A·RPG，当然应该同时具有RPG的剧情和ACT的动作要素。

比起前作，本作在战斗操作上进行了大幅简化。格斗、射击、魔法这3种不同的攻击方式被分配到了不同的按键上，玩家只需连打或按住对应按键即可在3种攻击方式中随时切换、并使用出各种不同的招式。无需在战斗中切换武器、攻击方式，这使得战斗的流畅度大为提升。加上本作去除了魔法值概念，魔法可以随意使用，这使得游戏的难度也下降很多，更适合菜鸟上手。

本作的技能升级系统也得到了优化，玩家在获得经验值后可以随时调出菜单进行能力升级，而不需要再和前作一样去指定地点进行升级，这也省去了玩家很多时间。通过能力升级，格斗招式会越来越丰富、越来越华丽，而射击则会增加瞄准射击功能、令游戏获得FPS的感觉，魔法的种类、效果也会不断提升。

异尘余生？

但是“废波兔”是完美的吗？答案是“不”！

美式人设本身想必就会令很多人望而却步了，加上NPC建模种类并不算丰富，所以千人一面的感觉十分强烈。本作调整了与NPC交流的表情系统，令好感度更加容易提升，但是同时也导致了手段比较单一的问题，到了游戏后期就会觉得重复度比较大。

如果说上述问题属于细节、可以理解，那么游戏限定版内容大幅缩水、大量致命BUG则表现了制作商在开发时的疏漏。尤其是BUG问题，笔者在进行主线流程时竟然遇到卡关的BUG，导致不得不重新开档从头来过，实在是很让人郁闷。

当然，游戏本身还是相当值得一玩，尤其是它作为一款RPG能够拥有中文字幕，对于大部分国内玩家来说都是很值得高兴的一件事。



DJMAX 酷懒之味

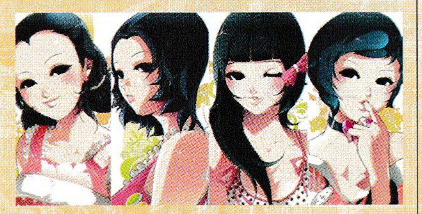
引领初学者走进DJMAX世界的绝佳之作

文：yx1985121317

DJMAX PORTABLE Clazziquai Edition	
机 种：PSP	类 型：音乐
发行商：NeoWiz	发售日：2008年10月16日
游戏城寨网友评分：8.61（424票）	

优点：华丽再度升级、引领流行时尚。
缺点：模式道具变更，降低游戏动力。

世界上最华丽的音乐游戏DJMAX系列的最新作终于在千呼万唤中于玩家见面了！由于承载了太多关注的目光，使得本作未经发售就已人气度满点。而苦苦等待游戏到来的这几天中，更是发生了可以载入PSP游戏史册中的假种事件。整个网络都被这游戏闹的异常敏感！而游戏的素质究竟如何呢？还是听我细细道来吧！



BGA，你还可以再华丽一点吗？

本次的新作最大的亮点毫无争议的归属于游戏的背景动画BGA！这也是厂商在作品发售之前极力宣传的一个改革要点！不同于之前那类似FLASH般的BGA，这次借由游戏引擎的升级，本作的BGA开始从真正意义上为大家诠释：什么才叫华丽！用制作者的话来说，本作中有着大量3D效果的BGA，像《HARD TO START》这首歌，就是本次3D形态的BGA的代表作。这首歌的BGA采用了实拍画面与3D角色建模导入相结合的方式来表现，可以说是所有BGA中技术含量最高的一个了。我们可以从游戏中看到，经过了圆滑处理后的本作无论是光影还是真实感都是以前的BGA所无法达到的。而游戏中的隐藏MOVIE中更是收录了制作这个BGA的过程，感兴趣的玩家不要错过了！除了3D的形态以外，本作中还有许多是全程动画形式的BGA，比如《IN MY HEART》、《MELODY》等，这些全程动画的BGA在观赏性上也是毫不逊色。更值得一提的是制作者在本作中开始大量应用光源点来提升画面的绚丽度，最有代表性的2个BGA就是《FATE》与《CREATOR》。通篇大量的光源点应用使得画面表现实在是太过于华丽，以至于看上一遍都会觉得晃眼（==）！此外还有像《LANDSCAPE》这样制作优良、创意新颖的BGA，可以说本次的作品在画面的表现上给上10分都不多。

音乐，多元化与时尚感并存中残缺了一点点感动。

一款音乐游戏的成功与否很多程度上取决与音乐的素质，DJMAX系列之所以能在全世界都有着优良的口碑，除了经典的判定系统外，就要数那背后强大的音乐制作团队了。无数优秀的DJMAX专属音乐制作人为我们奉贤了太多太多的经典——从初代的《OBLIVION》到2代的《SEEKER》；从动感十足的《RAY OF ILLUMINATI》到略带古典悲伤韵味的《DIVINE SERVICE》……而本次虽然少了诸如M2U这样的名角，但是音乐的整体素质还是可以肯定的。而本作音乐上的最明显的2个特点就是：多元化与时尚感！多元化体现在乐曲的风格上，我们可以发现许多风格的音乐，并且还有很多糅合在一起的创新形式和体现专属乐器效果的音乐，这些多元化的音乐无疑会使游戏的受众面更广，这也符合厂商宣传的内容——带更多的朋友走进DJMAX的世界！相信短时间内，《IN MY HEART》与《CLEAR THE BLUE SKY》等大量的优秀歌曲都会成为FANS们议论的焦点！但是正如标题所言，在这背后我们似乎感觉到本作的音乐在深层次上没有前2作那么优秀，曲子在感情的表达上略显单薄，换言之就是：真正能感动我们的音乐不那么多了。当然我们不能要求每一作都要出一曲类似《OBLIVION》的神曲，但是从内心深出所迸发出的对音乐的感情却总在追寻着那份感动！

系统，爱恨只有一线间！

本次的系统为了照顾新手作了很大的调整，取消了金钱的购买用途、取消了道具的的加成效果等。这2点还好说，毕竟钱不用去刷了，而道具的部分加成效果也转移到了装备界面上，虽然效果种类少了很多，但还算勉强可以接受。但是对于大幅度削弱的GEAR与NOTE数量，却很难让人接受。丰富的GEAR与NOTE可以体现出每个人的个性，也可以提升游戏的动力，但是却被无情的削弱了。所以厂商只能在别的地方找平衡，比如为了新手加入的自动FEVER系统；更加人性化的调整COMBO与FEVER显示位置；速度可以在FEVER中进行更改；通过记忆棒安装大幅度提高UMD读取速度……所以真的是爱恨只在一线间！

模式，新手“乐极”、老鸟“生悲”！

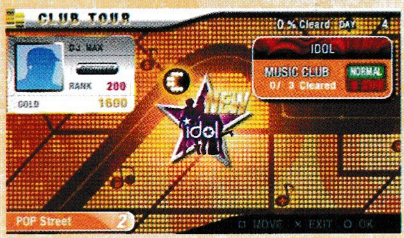
正像厂商宣传的那样，本次PSP版的双版本中的酷懒之味是更侧重与照顾新手的一作，旨在拉拢更多玩家入“行”。所以本作新增了2B模式，取消了8B模式而转而用4BFX来替代之。的确，对于没有音乐游戏基础的新玩家，从2B开始是最好的方法，而8B的高难度也确实不适合新玩家，4BFX足以满足新玩家在难度上的要求。但是对于系列的老鸟们来说，这些变更无疑是具有“毁灭性打击”的！试想整天在MX难度下汗撒8B模式的玩家现在需要面对满是2B歌曲的任务模式，这该是多么痛苦的事！？说到了任务模式，就一定要讲讲。本次的任务模式改名为CLUB TOUR，与2代那高难度且挑战性满点的任务模式不同，本次的任务模式不仅在难度上大幅度下降，而且流程也很难让人满意！对于水平差不多的玩家，很快就可以通关，任务全清也只需在个别任务多尝试几次。

后记

其实，本作争议的地方就在于没有满足老鸟们的需求，现在网上的很多骂声也是针对游戏的难度不够。但是，官方明明就说的很清楚了，这作就是为了新手制作的。所以也没必要去挑什么，老鸟们还有即将发售的黑色广场可以期待，里面可是有15级难度的歌曲哦！够HIGH了吧？









天诛4

不过不失的系列10周年纪念作品

文：sarangheyo

天诛4
机　种：Wii　　类　型：动作
发行商：FromSoftware　　发售日：2008年10月23日
游戏城寨网友评分：7.62（419票）

优点：和风味十足，时代剧感依旧强烈。
缺点：画面灰暗粗糙，操作别扭生硬。

这是一款系列诞生10周年纪念作品，这是一款系列正统续作首次登陆PS系主机以外平台的作品，这是有忍者大活剧之称的作品。然而在通关之后，《天诛4》带给笔者的感觉是——平庸。

黑乎乎的画面

作为一款强调隐秘、潜入、暗杀的游戏，玩家很多的时候都需要将自己隐藏在黑暗之中来完成各种任务。厂商也花了大功夫来为玩家营造这样的一个黑乎乎的完美隐藏环境，然而却因为投入度不够以及Wii机能的限制，最后出来的画面效果十分的不理想。《天诛4》中几乎所有的场景都设定安排在了适合杀人放火的月黑风高夜，这样昏暗的效果能隐藏大部分由于Wii机能问题带来的画面上的不足，可是厂商为了达到这个效果把场景制作的过于黑暗，有很多在远处的敌人玩家都无法发现，这使得玩家被迫被斩杀或是被强制计入变态拼刀系统的几率莫名的增加了许多。总的来说，将《天诛4》的画面水平称为“PS2＋”水平也并不为过。

鸡肋的创新操作、蹩脚的拼刀系统

既然《天诛4》是一款Wii的游戏，那么操作方式的创新便是其最大的卖点。本作操作方面的创新固然增加了玩家在进行游戏时的投入感，可却因为Wii手柄精确度的问题，使得整个的创新成为了让人抓狂的改动。特别是在用Wii遥控器手柄进行跳跃动作的操作时，经常会变成前后左右快速移动，关键时刻这将称为“必杀”动作。如果因为定位问题的操作创新是鸡肋的改动的话，那么新加入的拼刀系统降至就是令人发指的蹩脚加入。当玩家在装备了忍刀状态下被敌人发现便会被强制进行于敌人一对一的拼刀，这时那些平时笨到极点的敌人就会摇身一变，成为与BOSS相当的猛将，最可怕的是他们是排着队来虐玩家的，相信第一次进入强制拼刀时被斩杀的人不在少数吧，更为可耻的是几场BOSS战居然也是拼刀！小样，你们是排队玩我吧！

精妙的音乐、丰富的音效

首次登陆Wii平台，《天诛4》在画面和操作上都不尽人意，然而充满和风味的音乐和丰富的音效则让人耳边一亮。忍者游戏当然要搭配和风音乐才够味，《天诛4》切



合游戏的音乐增加了游戏整体的气氛，按照场景和玩家所处的环境的不同，音乐的节奏也有很大的差异，比如玩家在被敌人发现的前后，音乐就会有节奏快慢的区别。尽管游戏在动作效果方面略显生硬，但丰富而真实的音效却很大程度上弥补了这方面的不足，无论是忍刀刺入敌人身体的“卟卟”声，力丸、彩女吹熄火烛的“呼呼”声，还是拧断敌人脖子的“咔咔”声都很真实，加之体感的操作，很像是玩家自己亲手在做这些事。

其实可以做得更好

之前对本作的期待在游戏过后化成了泡影，和目前很多第三方厂商一样，Fromsoftware在对待本作的态度上并不算十分的端正，从画面到操作等很多的地方其实都是能够做得更好的，本作的难度其实是有所降低的，却因为强制拼刀的加入没有体现出来。像NDS的前两年一样，Wii很多的游戏最后出来的效果也都不是很理想，但相信到了中期这样的情况也会随着厂商对Wii的深入认识而有所改善。如果Wii还能迎来《天诛》系列作品的话，希望厂商可以用心把它做得更好。

Wii Music

革命性的音乐游戏？

文：rock破岚

Wii Music
机　种：Wii　　类　型：音乐
发行商：Nintendo　　发售日：2008年10月20日
游戏城寨网友评分：7.26（352票）

优点：让你全家都能HIGH起来。
缺点：手柄感应的不精确性导致操作的不如意。

《Wii Music》和前辈《Wii Play》、《Wii Sports》、《Wii Fit》一样，除了最大限度展示Wii的体感操作，还体现了老任现在做游戏的宗旨：全家一起娱乐起来。笔者邀请老婆大人一起加入，老婆问：“能减肥不？”答：“不能。”立马抛给笔者一个字：“NO。”但是，就在笔者用手柄指挥出一曲《小星星》后，老婆一发不可收拾地跳入了这个音乐的海洋……

画面，典型老任风格

看着舒服，玩着气畅，本作画面很大程度也归功于使用马里奥银河引擎。说实在话，当在网上看到本作那只有200多M的ISO时，笔者心里还是“咯噔”了一下的，但真正开始玩后，顾虑完全消除了，本作色彩表现力非常出色，光影效果也很到位，在青青的草地上、浩瀚的银河中尽情恣意地弹奏乐曲，真可谓是享受！

音乐，你会怀疑《Wii Music》的“Music”吗

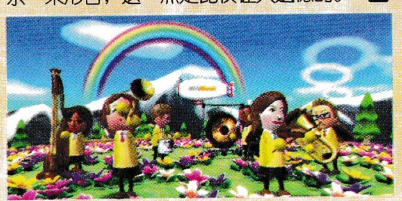
本作和大合奏系列算是同一感觉的音乐游戏，用个词表示就是“原生态”，50来首的收录歌曲，涵盖了经典音乐、游戏音乐、流行音乐等等，只要你喜欢音乐，那你一定会沉浸其中。劳累一天的上班族，回家弹奏一曲，享受一下原生态的音乐，必定舒畅不少！

操作，简单又好玩

E3展时，宫本茂就提出，本作是一个真正“三无”的音乐游戏，即没有乐谱（游戏后发现其实很是有的，只是非常简单）、没有时限、没有评分（指挥模式中有评分），玩家要完全凭借自己的乐感在游戏时进行即兴风格的拟真演奏，也许你会觉得它不够酷，但不得不承认，它绝对休闲绝对有意思。可以说，你想怎么玩，你就可以怎么玩，你需要做的只是稍稍变换下手中遥控器和双截棍的持握和按键。本作和众多Wii游戏一样，提倡多人一起玩。只要你有足够的手柄和足够的同好，就可以每人挑选不同的乐器来合奏一首曲目，要多热闹有多热闹！

缺点，总是会存在

世上没有完美的游戏，本作也不例外。由于Wii手柄感应的缘故，弹奏起来会遇见一些小问题，有时双手稍一晃动，某些不着调的音符便产生了，颇为刺耳，不好掌握。另外，多人合奏时，由于节奏的缘故，弹奏出来的乐曲往往不是那么动听，很多时候只能用“嘈杂”来形容，这一点是比较让人遗憾的。



洛城十四年
——十四个关键词回顾E3发展之路

文编 白夜

在本期杂志的制作过程中，我们终于听到了2009年的美国E3展将会重新向玩家开放的消息。作为一个在大洋彼岸通过网络和各种媒体看着E3展长大的玩家，在经历了两年乏味的小规模封闭展览后听闻这样的消息，白夜一时有些激动不能自已，于是便自告奋勇接下了很久没有参与的“城寨小百科”栏目，想为即将回归的E3大展写点什么。

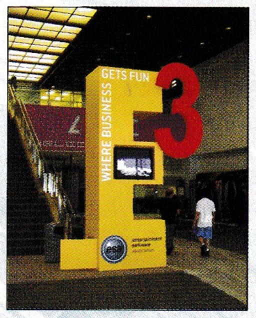
粗略回顾了一下E3展，从1995年第一届E3的举办到今年刚刚闭幕几个月的E3 2008，已经有十四年的时间了。在这十四届展会上，发生了无数电视游戏业界的大事：各种主机的第一次亮相、电视游戏从2D画面向3D画面的转换、任天堂帝国的衰败以及再兴、SEGA的陨落、PS以及PS2占据业界霸主地位……相信有不少玩家都曾经在E3上见证过这些电视游戏的历史，因此几乎可以说E3的发展史就是一部电视游戏的近代史。而既然有十四年的历史，白夜决定索性就挑选十四个E3上的片段与大家一同回顾一下E3的历史，回顾一下因为E3而更精彩的电视游戏的历史。

次世代元年
——E3 1995

时间：1995年5月11日～13日
地点：洛杉矶会展中心

笔者认为，“百家争鸣”这个词用来形容1995年的第一届E3展是再合适不过了。而本届E3展上最令玩家们印象深刻的应该有两点：一是规模，应该说在E3之前，世界上并没有如此大型的有关电视游戏的展览；二就应该就是各种次世代主机的出展了。

说来也巧，第一届E3展举办的1995年正是一个电视游戏界新旧交替的“革命年”，SEGA和电视游戏业界新秀索尼携性能强大的SS和PS来到了美国洛杉矶的E3会场，业界老厂任天堂也携带着自家的新主机N64来与SS和PS对抗，此外NEC FX、雅达利64位游戏机美洲虎（Jaguar）也纷纷亮相洛杉矶会展中心。一时间如此多的次世代主机聚集一堂，势必会引起游戏界的一场次世代风暴，所以后来业界称这一年为“次世代元年”。而E3展就在这些次世代主机的光芒下成为了游戏界乃至其他各界之后每一年夏天都会格外关注的焦点。



“2G组合”
——E3 1996

时间：1996年5月16日～18日
地点：洛杉矶会展中心

首先要说明的是这个“2G组合”和《怪物猎人便携版2G》可没有什么关系（笑），这个“2G组合”其实是在第二届也就是1996年的E3展上所形成一个E3招牌概念——Games and Girls，游戏加美女。

在经历了第一届E3的成功后，1996年的E3展意料之中地吸引了更多的参展商和观众。据统计，超过500家公司在445,000平方英尺的展厅里展示了超过1700款游戏。而随着参展商的增加，美

丽的Showgirl也就随之增多了，参展的每一家厂商都带来了风姿无限的美女为自己的展台增色添彩，再配以游戏本身的声光效果，96年的E3展会现场当真是可以用“美不胜收”来形容了。白夜印象非常深刻的是在展会过后的采访中，一位参观者用“精神病院”来形容这届E3的热闹程度——“多像一个精神病院啊！参观者、参展商、展览者……无论你在哪个角落，你都会发现自身置于拥挤的人群之中，置身于嘈杂的声音之中，置身于从游戏机到电脑的各种各样的娱乐系统之中。”

而在今年所形成的这个“2G组合”也是之后多年E3展所最吸引人的地方之一。



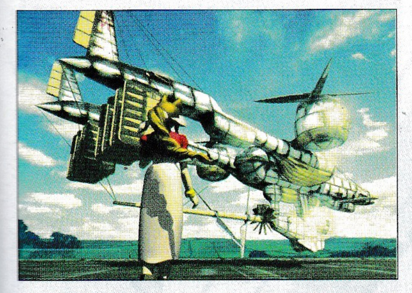
▲游戏加美女，哪个更有魅力呢？

“卖花姑娘”

——E3 1997

时间：1997年6月19日～21日

地点：亚特兰大乔治亚世界会议中心和乔治亚圆顶大厦



1997年可以说是E3从稚嫩期走入成熟期的一年，与前两年电视游戏界新旧交替、次世代主机大放异彩的E3不同，1997年的电视游戏业界基本已经形成了索尼、SEGA和任天堂三足鼎立的局面，所以这届E3上唱主角的是第三方厂商和他们带来的游戏。

看到“卖花姑娘”这个关键词，相信大多数看官已经猜到白夜要提什么游戏了。没错，那就是在本届E3展上大放异彩的《最终幻想VII》。虽然业界为1997年E3展选出的最大亮点是3Dfx和他们带来的Voodoo的3D显示加速芯片，但白夜认为相比这块芯片对国内电视游戏玩家触动更大的则应该是卖花姑娘艾丽斯的美丽身影了。CG、美丽的3D画面、炫丽的魔法特效、气势宏伟的米德加……人头攒动的Square展台前，无数的参观者们在这款令人惊叹的RPG大作面前看得下巴都快掉下来了。

此外值得一提的是，经典名作《生化危机2》也在这届E3上被公布，小岛秀夫的《潜龙谍影》也是于本次展会上首次与世人见面。

“梦工厂”

——E3 1998

时间：1998年5月28日～30日

地点：亚特兰大世界会议中心

1998年的夏天，第四届E3展如期举行。在个人电脑界被Voodoo和TNT席卷之后，包括电脑游戏在内，游戏业开始了从2D全面向3D转换的“大迁徙”。据统计，超过440家公司在本届E3展上展出的1600多款游戏中，超过70%的游戏是3D游戏。在这样的大趋势下，PS和SS的3D表现力看起来已经有些落后了。

本届E3展上，家用机三大厂商的SEGA率先发难，他们带来了打着128位旗号的新一代家用主机DreamCast，并且他们是独家抢先发布了新一代的家用主机，这使SEGA成为了该届E3大展上最受瞩目的电视游戏厂商。一时间，一个“蚊香”标志成为了所有玩家谈论的话题。这款新主机采用Microsoft的WindowsCE操作系统，配有一个33.6KBPS的调制解调器，当时公布的售价为两万九千八百日元。极高的性价比、前卫的造型、多样的功能让在会场喝彩声不绝于耳，游戏界和亚特兰大世界会议中心因为DreamCast而沸腾！虽然SEGA只向媒体展示了一款未完成的射击游戏，而且宣称这款射击游戏只用到了DC不到一半的机能，却已经是当年E3展上所出现画面最惊人的游戏了。

看到这里，相信很多“SEGA饭”已经泪流满面了吧？白夜非常喜欢国内玩家给DC起的一个流传度很高的名字——梦工厂，与许多玩家一样，这部主机也留给了白夜很多美好的回忆。



PS2

——E3 1999

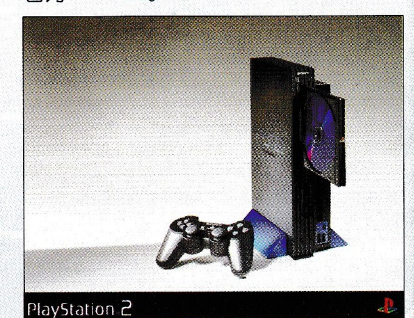
时间：1999年5月12日～15日

地点：洛杉矶会展中心

1999年的第五届E3展为了不让本来就聚集在洛杉矶和硅谷附近的游戏软件公司们长途跋涉到亚特兰大，主办方将E3的举办地又搬回了洛杉矶会展中心，各家厂商也将自己准备在接下来一年时间内攻占游戏市场的“法宝”们带到了这个他们熟悉的场地。

按照经验来看，电视游戏界4、5年一更新换代，而1999年则又到了这个令人兴奋的新旧交替的时刻，这一年的E3则因为一台新的电视游戏主机而疯狂——PS2。其实这台主机在几个月前的东京发布会上就已经凭借它当时令人惊叹的表现（很多读者应该还记得那段《最终幻想VIII》中的舞会被PS2演算出来的影像吧）为全世界游戏人所关注了，到了这届E3上，PS2的大规模公开展出自然成了绝大多数参观者来到洛杉矶的理由。为PS2平台量身打造的《GT赛车》在展会现场提供了试玩，那惊人的素质征服了所有与它有过亲密接触的玩家。

在1999年的E3展上，虽然任天堂公布了代号“海豚”的新主机概念，微软也犹抱琵琶半遮面地缠和了进来，但90%的玩家在这届E3展上只记住了一个名词——PS2。



潜龙谍影2

——E3 2000

时间：2000年5月11日～13日

地点：洛杉矶会展中心

2000年3月4日，索尼的日版PlayStation2主机顺利上市，一时之间风靡全球，可以说无数美国的玩家在翘首以盼这台主机第四季度在北美的上市，而索尼自然不会放弃在这个夏天到美国E3展上再“火上浇油”一把的机

会。

2000年的E3展在以上的大前提下应该说依旧被PS2所"占领"，不过相对前一年的主机来说今年唱主角的是游戏。其中最出彩的经白夜提醒后想必各位看官都应该有印象——《潜龙谍影2》。虽然《MGS2》不一定是系列中最好的作品，但论第一次亮相时的震撼，算上最新作《潜龙谍影4》在内恐怕系列作品中都没有能够超过2代的。在这一年的E3展上，Konami展台前的大屏幕每整点就会播放一次《潜龙谍影2》的预告片，而每次只要一开始播放，瞬时就会造成Konami展台前被参观者围得水泄不通的局面，全即时演算堪比CG的画面无论在细腻程度上还是特效效果上都会引来现场爆发一阵阵的欢呼声和惊叹声。在这一年的E3结束时的评奖中，《潜龙谍影2》理所当然地获得了最佳展出游戏这个奖项，而那一年的其他游戏也只能感叹生不逢时了。



Xbox

——E3 2001

时间：2001年5月16日～18日
地点：洛杉矶会展中心

2001年的E3其实很让白夜为难，想用一个关键词来概括实在是非常困难，因为这一年又是百花齐放的一年。虽然SEGA遗憾地退出了家用机硬件市场，但任天堂在这一年带来了GameCube和GBA的消息，PS2方面也搬出了《最终幻想X》等重量级软件，但最终笔者都没有选择这些作为这一年的"最重点"。如这段的小标题，白夜最终选择代表这一年E3的关键词是Xbox。

在这一年的E3展上，微软亲自派出Xbox游戏主机的大头目罗比·巴赫领军加入战局，并宣布将投入5亿元美元的宣传费用对Xbox进行长达18个月的行销宣传活动，计划将目前PS2从盟主的宝座上攻打下来，以微软所计划的宣传预算来看甚至已经超过了当初推出Windows 98/NT时的宣传预算，有此可见微软的野心真的还不小。而客观的从资料和数据来看，Xbox是三大主机中性能最强的。虽然后来因为软件支持等问题Xbox并未能达到预期的目标，但微软以及Xbox的介入就已经宣布了一个电视游戏新局面的开始。



DOOM

——E3 2002

时间：2002年5月22日～24日
地点：洛杉矶会展中心

2002年的E3展在电视游戏方面可以说有些平淡，在这次展会一开始，索尼就宣布这个时代的主机大战已经结束了。PS2的全球出货量达到了三千万台，索尼很自信无论是微软还是任天堂都追不上来了。虽然听上去很自大，但事实确实如此，微软的Xbox和任天堂的NGC最终都没能够达到这个数字。

而外界对2002年的E3几乎全部印象都集中到了一个游戏——《毁灭战士3（DOOM3）》上，这是将近十年以来再度出现的第一个《DOOM》，它有着所有人见过的有史以来最漂亮的画面。id Software在Activision的展台上架设了一个小的电影院用来展示《毁灭战士3》，这个小剧场时刻都有超过它容量的人在排队，人们都聚精会神地听着约翰·卡马克谈论动态光源和其它一些他准备在新的引擎里使用的技术。在这一年的E3上，《毁灭战士3》让PC游戏再度成为热点。



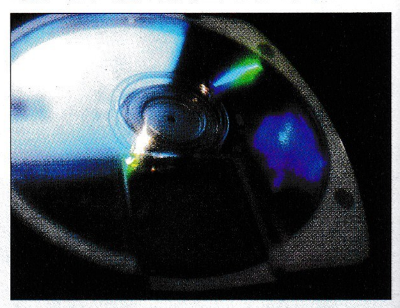
UMD

——E3 2003

时间：2003年5月13日～16日
地点：洛杉矶会展中心

久多良木健手举着UMD的场景想必应该是绝大多数玩家在2003年的E3展上印象最深刻的画面。在家用机方面称霸之后，索尼终于将领域拓展到了掌机。久多良木健当时以"PS家族新成员的诞生"来形容PSP这台掌机，并称2004年末PSP将铺向全世界的游戏市场。不得不说这是E3 2003上最轰动的消息。

不过看官们注意到笔者选用的关键词是UMD而不是PSP，这是因为当时PSP主机并没有现身会场，不过全世界玩家已经为其所用媒体UMD的1.8GB容量而惊喜无比了，要知道在这之前玩家们的掌上主机的卡带容量让他们在掌机的游戏上欣赏到一段动画都是非常奢侈的，而现在这个即将到来的名叫PSP的掌机上，一张UMD甚至可以装下3张CD-ROM的东西。E3 2003上这个小玩意的出现让玩家们不禁憧憬起来：不亚于PS游戏的画面、音效动听的音乐、精美的CG动画、真人语音……这些都即将在掌机的游戏上实现，这简直是太美妙了！



掌机天下

——E3 2004

时间：2004年5月12～14日
地点：洛杉矶会展中心

2004年，E3迎来了它的第十个年头。在这届很有意义的E3展上，虽然有《最终幻想XII》、《光环2》、《杀戮地带》以及《战神》这样的超大作公布，也有Infinium的幻影（Phantom）主机的介入，但终究没有改变掌上主机之争成为这一年E3最重头看点的事实。PSP和NDS的针锋相对是2004年E3上最精彩的好戏，PSP为玩家带来了前所未有的掌机高端体验，虽然还没有面世，但已经吸引了众多厂商在这届展会上提前公布了他们即将制作的PSP游戏；NDS则将

新鲜感十足的“触摸”体验带到了掌机领域，让所有人都眼前一亮，仅仅凭借这个触摸的新玩法，NDS就足以在本届展会上与PSP打个平手。无心顾及家用机上大作的参观者们都对这两个小东西爱不释手，而这种情况的发生也预示着接下来一个“掌机大时代”的到来。

可以说，第十届E3展是掌机的天下。

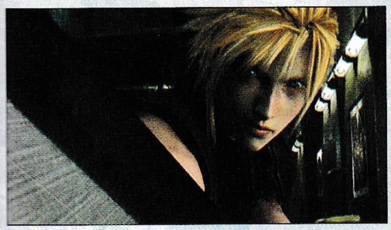


数据

——E3 2005

时间：2005年5月17日～20日
地点：洛杉矶会展中心

2005年的E3很多玩家想必印象都十分深刻，索尼、微软、任天堂出人意料地在这一年的展会上都公布了新的次世代家用主机——PS3、X360以及“革命”。不过玩家们所得到的只有关于这些主机的一些概念而已，各家厂商都在乐此不疲地罗列着可以表现出自家新武器有多么多么强大的各种数据，偶尔插播一两段素质高到让观众惊叹的影像而已。虽然这种“空壳”的展示多少让玩家有些失望，不过这届E3依旧有其独特的意义。当时我们已经可以深深感觉到三大厂商在暗地中较劲的一面，新的次世代战争，一触即发。



▲2005年的E3展上让人们印象颇为深刻的PS3《FFVII》技术演示。

战场

——E3 2006

时间：2006年5月10日～12日
地点：洛杉矶会展中心

2006年的E3展笔者想用“战场”这个词形容再合适不过了。在这一年的洛杉矶会展中心，我们看到了索尼的PS3、微软的X360和任天堂即将到来的Wii，三大硬件厂商三大游戏主机龙争虎斗的局面再度形成，这是继1995年的次世代元年、2000年的第二次主机大战，E3展会上所迎来的第三次高潮。

在2006年E3刚开始，索尼的PS3就已经和微软的X360率先打起了仗，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森率先发难，称PS3将在这次次世代战争中获得胜利；随即微软便反击起来，彼得·摩尔告诉人们PS3的售价等于一台X360和一台Wii的总和，所以还是选择后者比较划算；而任天堂方面则看着两家打着嘴仗，自己专心致志地宣扬起自己的快乐异质次世代主机Wii。而在随后的几天内，会场到处弥漫着硝烟的味道，PS3方面搬出了《最终幻想XIII》，X360则请出了《光环3》，两家你来我往，好不热闹。

而且不能忽视的是，就在这个硝烟弥漫的战场边上，PSP和NDS同时进行着另一场战争……

2006年的E3，新的次世代战争在此正式打响，并且逐步走向激烈。



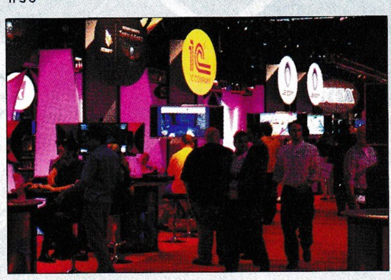
“菜市场”

——E3 2007

时间：2007年7月10日～12日
地点：圣莫尼卡Barker Hangar

PSP-2000的公布也不能改变我们对这届E3的印象，《使命召唤4》的上佳表现也改变不了2007年E3让人昏昏欲睡的感觉。2007年5月的洛杉矶会展中心再也没有了往年的人头窜动，取而代之的是7月份时在圣莫尼卡的一个看起来甚至有些破旧拥挤的停机棚里举办的E3，而本届的E3展会名称也由The Electronic Entertainment Expo改为了“E3媒体及商务高级会议（E3 Media and Business Summit）”。

许多玩家这一年只能在互联网前端着杯咖啡看看彼德·摩尔今年又换了什么样的刺青、期盼一下宫本茂又会拿出什么新鲜玩意、听听平井一夫流利英语的演讲。而与会者们，只能在如同菜市场一般的飞机棚里走马灯似的一家一家厂商得粗略看过去，脸上露出麻木的神情。



拍肩膀

——E3 2008

时间：2008年7月15日～17日
地点：洛杉矶会展中心

虽然回到了它的诞生地洛杉矶会展中心，但本届E3依旧延续了小规模封闭式展览，这让很多之前E3的“常客”都非常失望，很多厂商纷纷宣布不再参加E3，这让我们看在心里很不是滋味。不过E3始终是E3，瘦死的骆驼比马大，在2008年E3上爆出的消息，依旧是近些年来电视游戏圈最火爆的。说到这里再结合“拍肩膀”这个词，相信很多玩家也都知道了笔者想要说什么了。

2008年的E3，几乎只属于《最终幻想XIII》的跨平台，纵使《战神3》的公布和《生化危机5》的高调展出也不能改变这一刻带给玩家的震撼。和田洋一这下肩膀拍得可真不轻，全世界游戏人都认为最不可能发生的事情就真的发生在了这届E3上。2008年的E3应该是E3历史上颇有纪念意义的一届，因为这届展会，电视游戏业结束了“独占时代”，进入了另一个新的“跨平台时代”。



寥寥几千字，E3发展路。这个已经走过十四个年头的展会见证了电视游戏的发展，无数玩家的心都已经习惯性地被每年夏天洛杉矶吹来的海风所牵动。2009年，我们期待真正形态E3大展的回归！



人物简介

桐生一马

故事中的宫本武藏（以下简称武藏），之前经历过战乱，所以化名为桐生，后遇到了改变他一生的小遥，《如龙见参！》的故事由此展开。

小遥

《如龙见参！》所有过去现在和未来的导火线，仅仅是一个复仇的理由，诱发了整个时代的剧本，在故事中是让武藏感情流动的重要人物。

浮世

和武藏一起逃离战火的真岛的妹妹，但其实和真岛是仇人，事后由于真岛的善化感动了浮世，浮世也因此原谅了真岛，后遇上武藏，可惜红颜薄命。

真岛

浮世的杀父仇人，事后基本不在杀害良民，变得善良了许多，偶遇的一次碰上浮世，感化了她，和她结缔兄妹，战死于和武藏的逃脱路途上。

始章：初遇

关原数年后，祇园大门旁，龙屋。

桐生一马之介（以下简称桐生），拿着追讨到的账务回到了龙屋门前。

桐生躺在门外榻榻米上，吸了口大烟，看着人群中，熙熙攘攘的游客，其中混着社会上的混混，地痞，还有结缔帮派的各种头头。

此时，桐生已经忙活了一早了，他躺下头来，却在此时，一位大门的守卫跑过来，宣称不好了，有麻烦！桐生习惯性地走上前去，一切，由此开始……

一群地主流氓之类的人群中，微弱颤抖着，站着一个脏兮兮的小女孩。女孩手里挽着东西，孱弱地站在人群中，左摇右摆，身体已经很虚弱了。

桐生看了看眼前这个乞丐样貌的小女孩，不认识，转身离开了人群。

守卫："龙生，这样不好吧，您还是帮帮那个女孩吧！"

桐生："……别开玩笑了，这不是我应该负责的，我不干这个。"

守卫："这……"

小女孩在人群中被玩耍似的推来推去，愈发显得失去了帮助，整个现场，一片尴尬和嘲笑。此时，桐生的目光被女孩手里显露出来的刀吸引住了，那把似曾相识的刀，往事如烟，还是……

桐生："那个……你跟我过来吧，有什么事，我能帮你的。"

守卫看了看桐生，觉得这变故也实在够快的。守卫发现了女孩手里的刀，觉得蹊跷，却被桐生用金钱打发了抢夺的欲望。

桐生："过来吧，我就在前面的龙屋做事。"

小女孩："是。"

女孩跟随桐生来到屋内，背后的絮絮叨叨一直尾随着他们俩。

桐生："我能帮你做什么？"

小女孩："是不是你做事都要收钱的？"

桐生："恩，是的。"

小女孩："我现在……"

桐生看了看这个女孩，估计身上分文也没有，摇摇手："如果拿不出，那就请回吧。"

小女孩："不！我能给你，我……那么，请把'那人'……"

桐生："什么人？"桐生愈发觉得不对劲，心里问道。

小女孩："请把那个人杀了！"小女孩的声音突然坚定有力，龙屋内一片寂静，"请代我，把宫本武藏杀了！"

桐生没有做任何回答，只是静静地看着小女孩一丝丝认真的表情，她没有开玩笑。

桐生："为什么呢？"

小女孩："因为他把我全家给杀了！我想……我想让您帮我报仇！"

桐生："这样吗？好吧，即使是这样，还是老规矩，我要收钱的。"

小女孩："钱……我……"小女孩始终还是暴露了自己身无分文的真相。

桐生摇摇头，扭开脸："没钱的话，就请回吧，我等会儿还有很多事的。"

小女孩眼眶红润，不知道说什么好。

这时，第三者出现在了龙屋内，吉野进来看到桐生面对着小女孩"谈生意"，哭笑不得："这小姑娘是谁啊？"

桐生："我不认识，只是帮她一个忙而已。"

吉野："真的？那是不认识的，啧啧啧，有潜质嘛，我能带去么？"来者不善，拜金的人始终本性难移。

桐生："那你就带走吧，反正事不成。"

小女孩一脸惊慌，不知道如何应付……

桐生："等你有钱了再来拜托我吧！"桐生挥挥手，示意吉野方可拉走这位女孩。

小女孩："那我在挣到钱后，真的可以来拜托您么？"

桐生没有回答，只是看着小女孩那肯定的眼神。

谁也不知道，历史的沉默，就这样被打破，桐生一马之介，宫本武藏……

楔子：一两的约定

小遥穿着鹤屋换来的衣服，少了白天的落魄，显得干净了许多。

小遥："桐生先生，你说了，只要我能给你钱，你愿意帮我办事吗？"

桐生："恩，确实是这样。"

小遥掏出今天挣来的一两钱，伸手递给桐生，并看着他。

"现在，你可以帮我去杀掉宫本武藏了！"

桐生在小遥软硬兼施的无奈举动下，答应了小遥的要求，看着小遥含泪走回鹤屋，总觉得自己的内心略显纠结。

桐生知道，自己就是宫本武藏，那么真正杀害小遥家人的又是谁呢？

事情愈发显得蹊跷，武藏不得不介入这个事情了……

末章：前缘

数年前，农庄里，一名叫浮世的女子正在耕作，武藏步履蹒跚地走到女子身旁。

武藏："你，是浮世小姐么？"

浮世："是的……你是？"浮世看到面前的男子如此狼狈，略显得惊恐。

武藏："拿着这刀，这是你哥哥，真岛的……"武藏停了停，眼睛看着地面说到："遗物……"

浮世："……"一时间，浮世手中的工具松落在地上。

武藏告诉了浮世许多他们曾经战斗时的事情。



武藏和真岛逃脱了出来，可是追兵不断。他们跑到一所吊桥上，真岛无法继续支撑下去了，他自己牵扯了追兵的步伐，赔上了自己的性命，摔落在了万丈深渊下……

浮世听着武藏的话，显得很激动，但是无法表达自己内心的悲伤。她轻轻握住真岛的刀，默默地缅怀着什么，默默地……

浮世停了一会儿，说到："真岛不是我哥哥，他是我的杀父仇人……"

武藏看着自己眼前的女子，不知道从何说起。

浮世："先别说了，留下来，先去洗个澡吧。"浮世带着武藏离开田地，消失在烈日中。

武藏有点尴尬，毕竟自己没有救出战友，却在战友家中休养起来，自己觉得十分惭愧。洗澡出来后，看到浮世已经饭菜上桌，自己也顾不上多言，低头就吃起了这顿难得的热饭。

杀父之者，亦养者，期间的故事曲折离奇，浮世也没有再对后来的真岛追究什么，因为真岛自杀害他家人后，也变得善良了很多很多。可是天意弄人。武藏看着浮世泛红的双眼，叹息世事难料，难以启齿……

浮世："来，让我喝几杯吧。"浮世没有多虑，借酒消愁。

武藏："……来，干杯！"

浮世趁着去取酒的机会，拭去眼角的泪水，可是正在此时，追兵居然杀到了浮世家那。正当事态愈发危险的时候，武藏当断收起了真岛的刀。

武藏："我不会动刀杀你们的，这是我朋友的刀，他已不再有机会杀人了……所以，在我没有得到他的同意之前，不会用他的刀杀人。"

武士被刀背击败，之后像是完成了任务的工具一样，剖腹自杀了……

武藏事后承诺不再用剑，并守护在浮世身边，就这样生活下去。

一年后，武藏和已经是妻子的浮世平淡地生活着。

没有生气的烈焰，阳光让人昏昏欲睡。

浮世叫武藏进屋吃饭，并在这时在那把很久没用的刀上系上了两个铃铛。

浮世推过刀，问到："武藏，倘若哪天，你还会拿起这刀去战斗么？"

"好了，别开玩笑了，我没有再持刀的想法！"武藏坚决地回答。

浮世："但是会有保护别人的时候……"

武藏别过手，推开面前的刀："我说了不会再用刀，就这样吧！我回去继续干活……"武藏走出屋子，浮世无言。

天灾难料，搜寻的追兵从未间断过对真岛和武藏的搜查。一群盗贼大大咧咧闯入了村落，追寻着手里通缉令中的人的下落。

盗贼："你，见过这个人么？快说！"

武藏瞟了一眼画像，停了下，继续说："他不在这里了，找不到的！"

盗贼："哈？别耍花样，大家，给我搜！"

武藏懒得理会这些无赖的行为，慢慢走开。

突然一个盗贼叫到："头子！这家伙是宫……宫本武藏！"指着武藏的脸，步步后退。

盗贼头子更高兴了，示意兄弟们干掉武藏！

浮世很害怕，甚至怕回想起当年的杀戮的回忆……她示意武藏取过刀，杀死盗贼。武藏没有接纳："我空手就能解决了！"

武藏下手并不重，盗贼全数被武藏击倒，但是却始料未及……浮世看到盗贼想趁武藏露出一丝空当之时伤害武藏，便握紧手里的刀，冲向了盗贼，可是却被盗贼刺穿身体。武藏发现的时候，已经太晚了。他愤怒之下杀死了眼前的盗贼，扶住倒下的浮世。

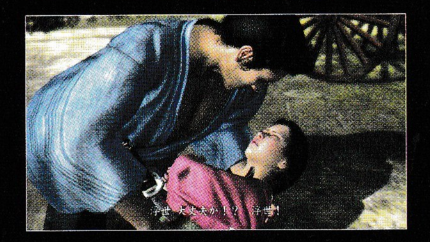
浮世含着一口气："武藏，答应我……拿着刀，救济众生……不再杀人，好吗？"

没有再次询问，武藏还没来得及回答，浮世便悄然离去。响彻乡田的嚎哭，和风中泥泞的血腥……

"啊……啊……来人啊，武藏杀人了！他把浮世杀害了！"路过的村民大喊。

武藏被误会，不能留在此地了，支撑起自己的身体，离开了这个曾经梦想的家园，一生的缅怀之地。能挽留他的，只有血色的夕阳，红晕的大地。

叮叮当当，叮叮当当，浮世摇着铃铛，看着人世间的武藏，含泪消逝了……



楔子：传承的追忆

一两，是一两改变了我的一生。

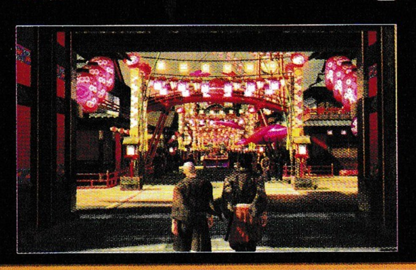
"小遥，谢谢你。"武藏向小遥道出最后的理想。"是你给了我一个全新的人生，我会归还你一样的新的人生！"

武藏冲入的天海的大军中，画面惟一留下的，是武藏挥刀，最后的身影……

十年，曾经的对手带领着大军杀入了大阪城。像勇士一般，像猛虎一样。

"唉，武藏君啊，你看到了么？您的精神，真的不死啊！武藏君啊……"

真岛坐在月下，看着神秘的月色，感叹到。





文：谢宇、草枫绫

制作属于您的NDS文字冒险游戏

NDS平台AVG游戏工具套件
AVG MAKER DS入门教程

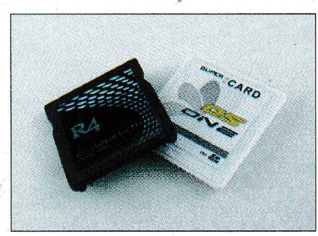


或许我们每天都会接触大大小小、形形色色的电子游戏，我们都知道游戏按照种类可以分为角色扮演、文字冒险、动作、格斗、益智类等等等等的类型。但又有多少玩家知道游戏是如何制作的呢？有没有想亲手制作一款属于自己的游戏呢？




以下这款自制程序将可玩家以较为轻松的方式走进这个游戏制作的世界。作者谢宇把PC上的AVG游戏引擎加以改造，成为现在这款DS平台上的AVG游戏制作工具——AVG MAKER DS。本文将以此软件为玩家开启在NDS上制作AVG文字游戏的大门，无需学习计算机语言，只是通过简单的脚本指令即可完成整款游戏的制作。

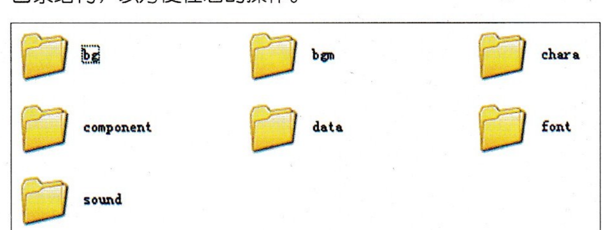
软件介绍

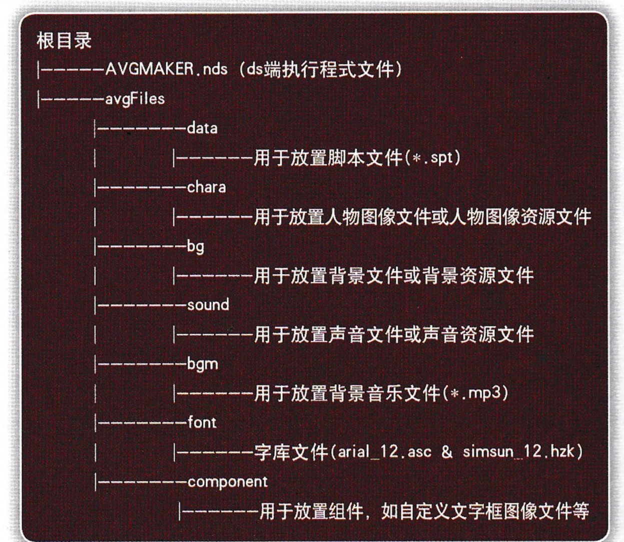


AVG MAKER DS是一套制作DS平台AVG游戏的工具套件。支持一系列AVG游戏所需的效果，并提供素材转换，封包和脚本转换等功能。制作过程需要在电脑上编写脚本实现对图像声音等的控制。不用懂得编程也可以较为方便地制作出一款简单的AVG游戏。本工具适合原创AVG制作，移植AVG作品(当然重写脚本要下番功夫)。虽然本套件属于自制软件，并不能保证每款烧录卡都能顺利运行，但在测试中R4、DSone、TT等主流烧录卡均已通过，玩家可以放心测试。

文件结构学习

在制作开始之前，我们需要先首了解AVG MAKER DS的目录结构，以方便往后的操作。





```
根目录
|------AVGMAKER.nds (ds端执行程式文件)
|------avgFiles
        |--------data
        |          |-------用于放置脚本文件(*.spt)
        |--------chara
        |          |-------用于放置人物图像文件或人物图像资源文件
        |--------bg
        |          |-------用于放置背景文件或背景资源文件
        |--------sound
        |          |-------用于放置声音文件或声音资源文件
        |--------bgm
        |          |-------用于放置背景音乐文件(*.mp3)
        |--------font
        |          |-------字库文件(arial_12.asc & simsun_12.hzk)
        |--------component
                   |-------用于放置组件，如自定义文字框图像文件等
```

了解目录结构后，接下来我们来制作一小段游戏的demo吧！

制作

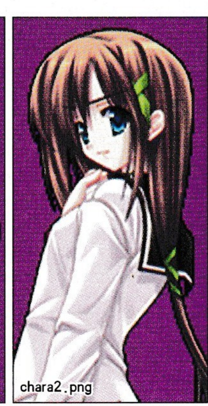
一 图片准备

首先需要准备素材：

人物图片：

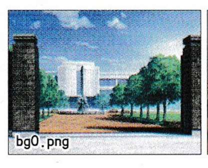
每张大小为128×192，16位色png图，这里用洋红色作背景透明色，文件名chara1.png，chara2.png。


chara1.png


chara2.png

背景：大小256×192，256色png图

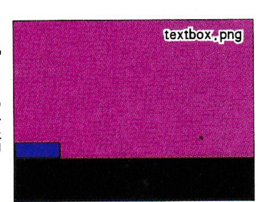
文件名：bg0.png，bg1.png，bg2.png


bg0.png


bg1.png


bg2.png

文字框：大小为256×256，256色png图，文件名textbox.png 如作为默认对话框只能用此名字，如不自定义对话框 程序会有一个默认的对话框，和此图效果一样。



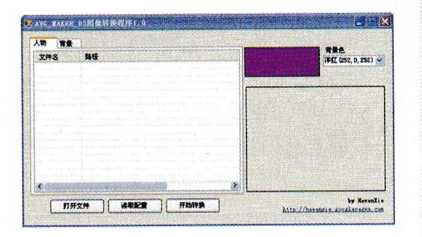
二 素材转换

现在素材准备好啦，我们要对这些素材进行转换，在压缩包的tool目录下有所需的转换工具（已包含在本期《游戏城寨MAX》中）。

img_conv.exe：图像转换工具
res_packer.exe：资源打包工具
spt_gen.exe：执行脚本转换工具
switch：音频转换工具

注意：如不能运行工具程序，则需要下载安装微软的Microsoft .NET Framework套件。

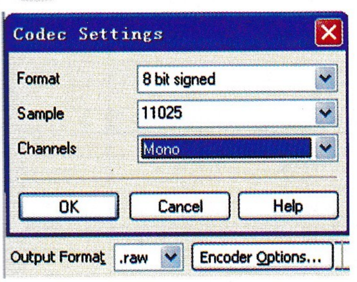
首先我们要用到图片转换工具img_conversion.exe 程序，界面如右图：



在人物或背景标签下对应点击添加人物图像或背景图像（文字框对应背景），注意人物图最高16位色，而背景图最高只能256色。然后点击开始转换进行转换，如果图像有什么问题可能导致无法正确转换，所以一定要保证图片符合规格。

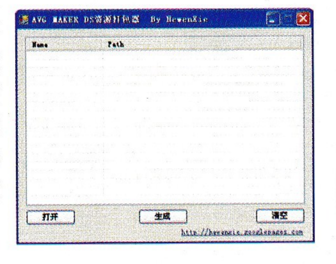
顺利的话，恭喜！会在文件夹下生成bin文件夹，里面就是转换出的AVG MAKER DS可用文件。此时一张图片可能生成多个.bin文件，如一张背景图bg0.png会生成bg0_Info.bin，bg0_Map.bin，bg0_Pal.bin，bg0_Tiles.bin四个文件；而一张人物图chara1则只生成chara1_Texture.bin。

三 音频转换



将准备的音频用Switch软件转换成.raw格式文件，设置为8 bit signed 11025 Mono，bgm背景音乐转换则为mp3文件，设置为11025码率，96kps或更低（控制在1.6MB内最佳）。

如果不希望资源文件太多太零乱，这里建议将资源进行打包。我们先将背景图像资源和人物图像资源分开。再使用资源打包器res_packer这个程序，界面如右图：



将要打包的资源添加进去然后生成指定名字的文件即可。

现在将图像转换程序生成的bg0，bg1，bg2前缀的的bin文件打包成bg.res；chara1 和 chara2前缀的bin文件打包成img.res。

同样也可以对音效文件.raw文件打包成sound.res。（背景音乐mp3文件不要打包）

四 脚本编写

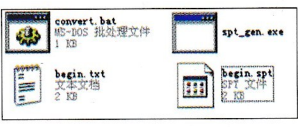
资源准备好后，就到了最关键的写游戏脚本了。

写脚本的规则在压缩包中的说明文档作了简单说明，现在就实际应用一下。假设我们的女主角名字叫静，故事发生在校园……

我们用记事本建立一个文本begin.txt，添加如下内容。



```
@boxText(0,20,20,200,150,1,"
    演示用\n     故事发生在那个秋天
\n ");
@erase(0);
@res_bg(avgFiles/bg/bg.res,bg0,1);
@say(0,0,我,"这就是我的学校--"%c2
光辉高中%c1"。第一次见到她就在这
里。");
@res_playSFX(avgFiles/sound/sound.res,
sound_1.raw);
@say(0,1,????,"啊！都这么迟啦！");
@res_chara(avgFiles/chara/img.res,
chara1, 1);
@playBGM(avgFiles/bgm/bgm_1.mp3);
@say(0,1,????,"你好！我是%c2
静%c1，初次见面！我新来这里，能带我
参观一下么？");
@say(0,0,我,"没……没问题。");
@clearChara();
@res_bg(avgFiles/bg/bg.res,null,1);
@say(0,0,我,"%c3我带着静一起参观了
校园，但是我一直都很紧张。");
@res_bg(avgFiles/bg/bg.res,bg1,1);
@res_chara(avgFiles/chara/img.res,
chara1, 1);
@say(0,1,静,"这是我们的教室么？不
知道老师是个什么样的人呢？");
@res_chara(avgFiles/chara/img.res,
chara2, 0);
@say(0,0,静,"我们出去看看吧。");
@clearChara();
@res_bg(avgFiles/bg/bg.res,bg2,1);
@say(0,0,静,"好大的树！");
@res_chara(avgFiles/chara/img.res,
chara1, 1);
@say(0,1,静," 这棵就是"%c2传说之
树%c1"么！\n传说毕业的时候女孩在
这棵树下向男孩%c2表白%c1的话，他
们就会得到幸福喔！\n不知道这个传说
会不会是真的呢。");
@boxText(1,20,20,200,150,1,"
    演示结束 ");
@erase(1);
@stopBGM();
@changeText(avgFiles/data/begin.spt);
```



保存后使用spt_gen工具对脚本文本进行转换。这里利用批处理，先把完成后的begin.txt复制到spt_gen文件夹。然后编辑convert.bat，加入“spt_gen begin.txt”后保存再双击执行convert.bat，在当前文件夹下就会生成begin.spt。

五 配置和运行

最后把img.res置于avgFiles/chara文件夹下，bg.res置于avgFiles/bg文件夹下，sound.res置于avgFiles/sound文件夹下，begin.spt置于avgFiles/data文件夹下，bgm_1.mp3置于avgFiles/bgm文件夹下。然后拷贝avgFiles文件夹和主程序AVGMAKER.nds至烧录卡根目录即可。（参考软件压缩包中附带的例子），打开DS，运行AVGMAKER.nds程序，开始丰富多彩的AVG游戏旅程吧。



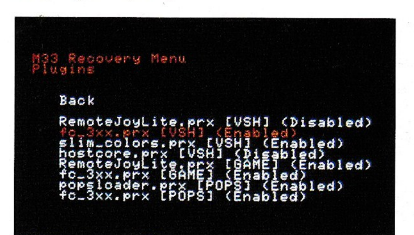
在本期的游戏城寨MAX中以为玩家收录程序的所有所有教程以及DEMO与相关素材，玩家可以按照入门教程小试牛刀。本文的作用只为抛砖引玉，玩家了解整个平台教程的原理后就可以按照自己的方式移植其他平台的文字冒险游戏到NDS上，甚至创作属于自己的NDS文字游戏。



启用插件 告别恢复模式

5.00M33插件使用小技巧

由国外破解达人Dark—AleX制作的PSP自制固件系统目前版本为5.00M33。除了官方原有的5.00功能外，还新增了一个很方便的功能，以后玩家需要激活或取消自制插件时将可以跳过进入恢复模式的步骤，省去每次重启都要按R进入那红黑并间的画面了。



▲恢复模式界面。

具体方法：

激活文件根据PSP的使用区域分为VSH.TXT(PSP主界面)、GAME.TXT（游戏、自制程序）、POP.TXT(PSone游戏)、GAME150.TXT(1.5核心自制程序)四个激活文本文件，这些文本都放置在玩家记忆卡的splugins文件夹中（没有的话可以自建哦^^）。

在以往的自制系统我们在文本内写入激活语句后，需要进入恢复模式进行激活。而5.00M33和今后的PSP自制系统中我们将可以省去这一环节，只需在文本的对应语句内添加“1”后者“0”即可实现激活与取消激活的指令。

```
vsh.txt
ms0:/seplugins/RemoteJoyLite.prx 0↓
ms0:/FreeCheat/fc_3xx.prx 1↓
ms0:/seplugins/slim_colors.prx 1↓
ms0:/HostCore/hostcore.prx 0↓
←
```

如上图所示："ms0:/seplugins/RemoteJoyLite.prx 0"在语句后空格加个0代表取消激活，同理，第二句中"ms0:/FreeCheat/fc-3.xx.prx 1"中语句空格后加1代表改插件的激活指示。以后玩家只需要根据需要分别在对应的激活语句中加1或0后保存。再重启PSP后即可完成各种激活或取消激活指令，是不是很方便呢。

NDSi 贴膜周边大检阅

11月1日，任天堂新型号NDS主机NDSi正式发售，发售2日首批17万主机已经全部出货售磬，可见人气之高。新机购入的玩家第一件事当然就是给爱机贴上保护膜了，同时不少日本商家已经看中这个商机，各自推出了主机的相关贴膜周边。这里为已购入或计划购入的玩家介绍一下目前已经发售的NDSi贴膜类周边分别有哪一些。不过相信国内厂家和某些山寨厂家很快就会闻风而起吧^—^



品名	液晶保 フィルタ DSi EZ
类型	屏幕贴膜（上下屏）
厂商	HORI
售价	600日元
备注	任天堂授权产品

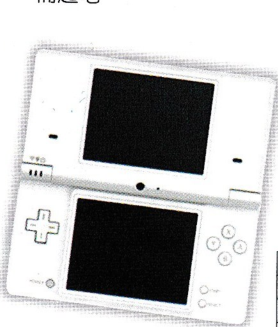


品名	スクリーンガードDSi
类型	屏幕贴膜（上下屏）
厂商	Keys Factory
售价	700日元
备注	任天堂授权产品



品名	キズガードフィルムi
类型	屏幕贴膜（上下屏）
厂商	linx
售价	500日元

品名	ヨゴレガードフィルムi アウトサイド用
类型	机身贴膜（表底各一）
厂商	linx
售价	500日元



掌机报价室

掌机产品	价格	价格趋势
PSP2000(黑)	1580	↑
PSP2000(白)	1580	↑
PSP2000(银)	1550	↑
PSP2000(深蓝)	1550	↑
PSP2000(兰)	1550	↑
PSP2000(紫)	1550	↑
PSP2000(粉红)	1550	↑
PSP2000(大红)	1600	↑
PSP2000战神限定版	1650	↑
PSP3000(黑、白)	1320	↓
NDSL各色	950	↓
iDSL各色	1050	—
NDSi（黑、白）	1450	↑
4GMARK2组棒	110	—
8GMARK2组棒	180	—
16GMARK2组棒	480	↓
金士顿 1G TF卡	40	↓
金士顿 2G TF卡	60	↓
金士顿 4G TF卡	80	↓
金士顿 8G TF卡	160	↓
HORI PSP贴膜	68	—
卡登士 PSP贴膜	40	—
HORI NDS贴膜	68	—
R4烧录卡	80	—
M3烧录卡	150	—
DSTT烧录卡	85	↓
EZflash V Plus	110	—
DSone烧录卡	150	—
盟区战卡	110	—

感谢新机地电玩、沈阳小陆电玩、南昌火爆电玩、深圳飞龙游戏堂提供产品报价，实际价格随各地区及时间而有所差异，仅供参考。

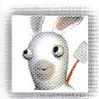
掌上奇趣 国外玩家强悍DIY

——触摸版PSP

想有一台带触摸功能的PSP吗？国外玩家ccsPSPita将这一构想用实物展示出来。在PSP装上了触摸屏。就让我们看看他是怎么做出来的吧



老菜鸟的问答题



gaoyuan0816

请大家鉴定下我手头的P的症状

我那PSP有几个神奇的症状，我给大家说说：
1：一般的PSP有4级亮度，从亮到暗。这PSP居然有5级亮度，从亮到暗按顺序按下去，最后一个居然是黑屏！
2：一般的PSP有省电功能，就是你几分钟不操作的话，屏幕会变暗，再操作就会回到原来的亮度。可这PSP啊，几分钟不操作它反倒会变亮，再去操作反倒变暗了！并且呢，那还是太少KEY的PSP，游戏店老板也不会重建KEY。真痛苦，想升级只能用神电升，现在勉强4.01。对哦，最后问一下银色的1000型按键是透明的还是实心灰的？总觉得这PSP是翻新机。



3る9ら

你那机器是硬降的，KEY8丢失或错误就会导致亮度颠倒，用神电V7重建NAND，自从V7出来后已经不可能再有砖头这种东西了 V7可以全面修复硬件以外的故障



zery

求助关于记忆棒的问题

借给同学PSP一个星期，可是刚刚想往记忆棒里装游戏，发现记忆棒里主要的文件价都有2个，一个隐身，一个不隐身。隐身的那个是正常的文件夹。不隐身的那个只有1.44m大，双击后就弹出隐身的那个同名文件夹里的内容（另开一个窗口，有点象超连接）。把不隐身的删除后，重新连接电脑，还会再出来。新装的所有东西都不能用或显示损坏（音乐和游戏），只能用本来在里面的东西。系统也从我借出去的3.71m33-4变成了3.71m33拉。不知道该怎么办，格式化有用吗？



lanxingx

电脑中毒，PSP文字编码用GBK，连接PSP后杀完毒(包括电脑)，用电脑运行cmd，用 “attrib –s –h –r /s /d” 指令清除所有文件和文件夹的系统、只读和隐藏属性。因为右键>属性修改不了系统属性，所以只能用cmd或其它软件。



宝贝企鹅

NDS烧录卡运行《陆行鸟不可思议迷宫DS》的问题

陆行鸟不可思议的迷宫无法运行T.T，请教高手，我的是M3烧录卡，在第一个迷宫到达塔底时黑屏T.T。



【アヤ魂の熏】

那是因为官方加了反烧录保护功能，现在已经有玩家制作出反破解的补丁，已经收录在本期的光盘中。



lux2004

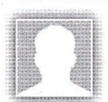
请教大家，关于DSTT

DSTT更新到最新内核，为什么无法运行蓝龙，白金等游戏啊？



↕小恶魔↕

格式化TF卡，最好格式化为FAT的，在把1.16的内核放进去，应该就没问题了。



宇智波菜

我近期想买IDSL~问几个问题~请求解答

1、听说NDSL只有翻新机，老板叫我买IDSL，有质量保证，是这样吗？
2、听BOSS说黑色的IDSL下屏有问题，叫我买其他颜色。是真的吗？
3、我一部NDS都没，要不要等NDSi呢？
4、怎么测NDS的坏点啊？
5、IDSL+烧录卡+2G卡=1250RMB 这个价格合适吗？



ybwyxy

1、买IDSL是最好的选择，行货有保修。
2、好像没见过如此特殊的现象吧。
3、NDSi刚出来，价钱会炒得很高，再说能不能用烧录卡还是个问题 ，急着玩游戏的话买NDSL。
4、可以叫老板拷一张全黑的图和全白的图进烧录卡，然后打开图片.就能看了清楚有没坏点了 。
5、差不多了，1200左右吧 。

游戏收藏夹

文 快乐猪头　文编 玛鲁斯

月度经典游戏收藏（10.11.-11.10）

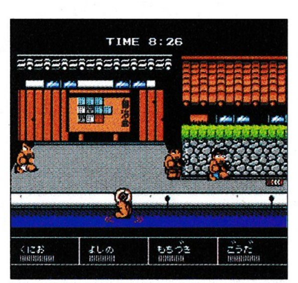
热血行进曲（ダウンタウン热血行进曲 それゆけ大运动会）

发行商： Techonos　**机 种：** FC　**类 型：** 体育竞技
发售日： 1990.10.12（日版）　**收藏值：** ★★★★



当年在FC主机上非常有名的"《热血》系列"，以国夫君及所在的热血高校的同伴们为主角推出了一系列脍炙人口的作品，本作就是其中之一。游戏的内容是综合竞技，设有4个比赛项目，不过在竞技的同时各角色依然可以使用他们拿手的打架本领，而支持4人同时进行比赛是最大的卖点，这也是这个系列在国内受到狂热追捧的原因之一。在那个时代，4人同乐的游戏非常罕见，而玩家们的热情大都是到了痴迷的程度，那种氛围如今真的很难再现了。

本作在1992年7月推出了GB版，1992年底又推出了PC-E SCD移植版。



豪血寺一族（Gouketuji Ichizoku）

发行商： Atlus　**机 种：** SFC　**类 型：** 格斗
发售日： 1994.10.14（日版）　**收藏值：** ★★★



当年在2D对战游戏中也曾风光一时的名作。游戏中的角色多以十二生肖为标志，其中猛虎陈念、蛇女安琪拉、兔婆婆种等角色给人很深的印象。各种必杀技虽然有抄袭之嫌，但在力度感、画面表现以及操作性方面都值得称道，是Capcom和SNK风格之外一个不错的选择。

游戏的SFC版本移植度较高，除了街机模式、对战模式、练习模式以及生存模式外，还特别加入了一个原创的卡拉OK模式。在画面的发色、动作流畅度等方面基本达到了街机版的感觉。不过由于当年SFC上移植的对战游戏无论是数量还是素质都相当出色，本作在其中也只能充当配角了，1994年度SFC评选中，本作仅仅获得了对战类游戏的第9名。



音速之翼3（Sonic Wings 3）

发行商： Video System　**机 种：** ARC　**类 型：** 射击
发售日： 1995.10.12（日版）　**收藏值：** ★★★



虽然该系列的正统译名是《音速之翼》或《长空斗士》，不过《四国战机》依然是国内玩家所最认可的。本作是系列第三作，与前作一样是使用MVS主板制作，同样是横向竞屏。游戏中可以选择的战机共有10架：

机械战士KEATON的F4U CORSAIR，武器是密集机枪与直线飞弹，保险是机械战士变身，保险数量是2/5。

三人组BLAZERS的P61黑寡妇，武器是三向枪与锁定机炮，保险是大型俯冲燃烧弹，保险数量为3/7。

忍者HIEN的零式战机，武器是手里剑与回旋飞标，保险是火鸟变身，保险数量是2/5。

一日司令MAOMAO的M6A1 SEIRAN水上飞机，武器是直线机炮与锁定光束，保险是传统的时光暂停保险数量为3/5。

姐妹花CHAIKA&POOSHKA的IL2 STORMOVIK，武器是V形炮与宝塔飞弹，保险是超级玩偶飞弹，保险数量为3/7。

海豚SPANKI的POLIKARPOV I-16，武器是密集机枪与水纹炮，拥有蓄力攻击，保险是水钻头，保险数量是3/6。

白发长官MALCOLM的DO335 PFEIL，武器是机枪与跟踪导弹，拥有蓄力锁定攻击，保险是无敌闪光喷射，保险数量是2/4。

飞行家父子KOWFUL&RIVER的JU-87斯图卡，武器是高速机枪和V1飞弹，保险是俯冲大炸弹，保险数量为3/7。

金发ALEX与小猫PICTUS的WHIRLWIND，武器是机炮与浮游飞弹，保险是机群轰炸，保险数量是2/6。ELLEN&CINDY母女的SWORDFISH，武器是机枪与浮游空雷，保险是三向水雷，保险数量为2/7。

此外。还可以用秘技选用来自《罗比》的Red Rabbit Kotomi以及来自《超级火力》的Diabloom两架隐藏战机。游戏依然保留了系列一贯的最强火力会自动降低设定，共有8关。不过当时由于员工的大量走失，游戏无论是机体、弹幕还是系统设计相比彩京的《打击者1945》都存在明显差距，从此这个新派射击游戏的先驱系列彻底让位了。



逆转裁判（Gyakuten Saiban）

发行商： Capcom　**机 种：** GBA　**类 型：** 文字冒险
发售日： 2001.10.12（日版）　**收藏值：** ★★★★★



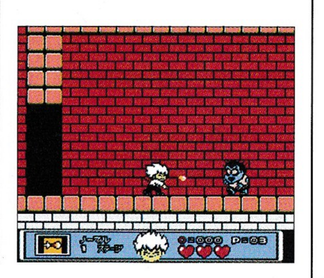
本作可算是GBA发售头一年最具创意的作品了。游戏中玩家扮演一名见习律师成步堂龙一，在导师绫里千寻遇害后接手了事务所工作，并有千寻那身具灵力而又不谙世事的妹妹真宵为助手，对一桩桩案件进行调查。除了一般的现场搜集证据外，法庭对质是一大看点，玩家需要不断寻找对手话语中的疑点，以指证、威吓等手段来揭开谜底。除了剧本编辑出色外，游戏的节奏以及细节之处也相当到位，可以说是文字类冒险游戏的一大创举。本作获得了《FAMI通》32分的金殿堂评价，销量是13万，并与PS2版《ICO》一起入选2001年度CESA评选的特别赏。

王子外传（悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん）

发行商：Konami　机　种：FC　类　型：动作
发售日：1990.10.19（日版）　收藏值：★★★★



Konami经典名作“《恶魔城》系列”的外传作品，讲述年幼的吸血鬼伯爵对抗大魔王卡拉莫斯的冒险经历。游戏一改系列那种阴森诡异的风格，用色艳丽明快，音乐轻松活泼，所有的角色都是大头小身的可爱形象。不过绝不能因此就忽视了本作的难度，游戏中要适时的运用小伯爵的各种特殊能力方可顺利过关。虽然在操作性上本作也没有逃脱FC后期多数动作游戏的强调画面效果而被迫降低流畅手感的遗憾，但游戏的可玩性方面并没有因此降低，绝对值得一玩。本作当初在国内同样有着很高的人气，并不逊色于主流的“《恶魔城》系列”作品。



超级碧奇公主（スーパープリンセスピーチ）

发行商：Nintendo　机　种：NDS　类　型：动作
发售日：2005.10.20（日版）　收藏值：★★★



在“《马里奥》系列”中登场的角色，路易、耀西、瓦里奥等人都相继有了自己的演出舞台，现在，被称为是万年诅咒悲惨命运的碧奇公主，这一次终于有幸当上了主角，相对的，马里奥兄弟这次则成了被绑架的对象。本作的类型依然是非常正统的横向平台式ACT，碧奇公主的主要武器是手中的伞，除了攻击外，这把伞还可以用来在空中飘浮、使用下坠攻击、蓄力波动炮以及冲刺撞击。而公主的哭和笑两种特殊本领也是解决谜题的关键。游戏共有8个大关，每关由6个版面组成，其中最后一个版面都是利用触摸屏进行操作的迷你游戏，之后就是BOSS战。至于总BOSS，不用想也知道是库巴大王。



天地创造（Tenchi Souzou）

发行商：Enix　机　种：SFC　类　型：动作角色扮演
发售日：1995.10.20（日版）　收藏值：★★★★



本作是当年Enix旗下Quintet制作组的“天地三部曲”之终章。之前的《创世封魔录》和《佳尔亚幻想记》已经有了非常出色的表现，而本作更是把系列的水准提升到了巅峰！

游戏使用了32M容量，故事发生在地表和地底两个平行世界，主角需要靠自己的力量来创造大地和各种生命，发展文明，消灭一切阻碍生命成长的敌人，而自身的力量将会随着文明的发展而提高。作为一款动作角色扮演游戏，本作中增加了跳跃动作使得操作性显着提高，而在剧本方面也达到了相当高的水准，文明的发展和善恶的交织，两个世界的相互影响，还有小狮子等同伴加入的插曲，充分体现了制作者的用心。游戏的画面可以说是16位主机的极限，CG般的动态插图在那个时代非常感人，而音乐音效的配合也无懈可击。

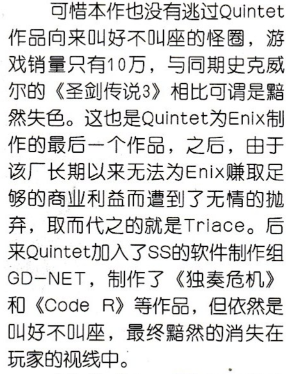


可惜本作也没有逃过Quintet作品向来叫好不叫座的怪圈，游戏销量只有10万，与同期史克威尔的《圣剑传说3》相比可谓是黯然失色。这也是Quintet为Enix制作的最后一个作品，之后，由于该厂长期以来无法为Enix赚取足够的商业利益而遭到了无情的抛弃，取而代之的就是Triace。后来Quintet加入了SS的软件制作组GD-NET，制作了《独奏危机》和《Code R》等作品，但依然是叫好不叫座，最终黯然的消失在玩家的视线中。

本作的《FAMI通》评分虽然也只有30分，不过在日本玩家最期待推出续作的排行版内却长期居高不下，但至今也没有该作续集的任何消息传出，看来，它真的已经随着Quintet离去了。实际上也有不少的玩家认为，这样的作品，也许没有续作才是对它的最大尊重。

为你而生（赤ちゃんはどこからくるの？）

发行商：SEGA　机　种：NDS　类　型：冒险
发售日：2005.10.20（日版）　收藏值：★★★★★



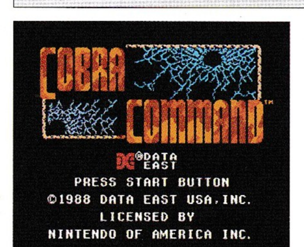
在NDS首发之际，世嘉的SONIC TEAM就如同当年GBA首发一样推出了对应作品，不过不同在于GBA的《秋秋火箭》是DC版的移植作，而NDS的《为你而死》则是完全的原创新作，其中对于NDS触摸屏、麦克风的应用充分显示了厂方对于如何发挥硬件特性的理解。而本作就是这部创意满载的作品的续集。

相比前作，本作中除了出现了主角和被追求的女孩外，还加入了暗恋主角的青梅竹马，剧情发展更加出人意料，诙谐搞笑之处也更加丰富充实，还加入了许多YY的成分，甚至于进入游戏时还特别加了一个警告提示“不要在别人注视下进行游戏”（汗）。游戏中的角色依然是全黑的剪影造型，剧情开始之前会有四格漫画简介的设定也没有变。整体来说游戏的可玩部分都是一些简单的迷你游戏，这一次的游戏数量由前作的20多个提升到了38个，不过花样方面并没有特别出彩之处。比较有意思的就是除了保留前作的故事、回忆、换装、通信四个基本模式以外，又增加了切蛋糕生小孩、传递等全新模式，切蛋糕时如果默契不够，生出来的小孩就可能让人欲哭无泪……



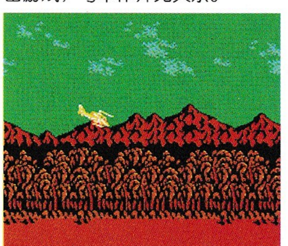
眼镜蛇指挥官（Cobra Command）

发行商： Data East　**机 种：** FC　**类 型：** 射击
发售日： 1988.10.21（日版）　**收藏值：** ★★★



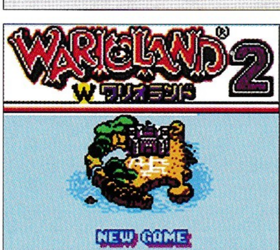
本作要算是FC移植游戏史上一个比较独特的例子：游戏的街机版于1988年9月刚刚推出，马上就有了FC的移植版，就算是对于拥有互换性质MVS街机和NEO·GEO家用卡带版，其间的间隔也少有如此短的，何况是FC和当时的街机。作品是以直升机为主角的一款横版射击游戏，直升机以正前方的机炮和向前下方发射的导弹为主，在街机版中战机火力可以不断地加强，由此产生的击溃敌人的爽快感相当不错。而使用了256KB容量的FC版加入了营救人质的要素，虽然敌人的数量远没有街机版那么多，但丰富的火力以及各种装备的选择使得游戏的可玩性并不逊色。FC主机上数款以直升机为主角的作品素质都算得不错，例如《联合大作战》、《天狼号》等，本作也是其中之一。

需要注意的是在1992年8月由狼组推出的Mega-CD游戏《雷电风暴》美版名称也是《眼镜蛇指挥官》，而且同样Data East发行，不过那是一款3D的直升机射击游戏，与本作并无关系。



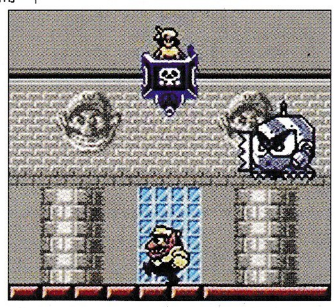
瓦里奥大陆2（Wario Land 2）

发行商： Nintendo　**机 种：** GBC　**类 型：** 动作
发售日： 1998.10.21（日版）　**收藏值：** ★★★★



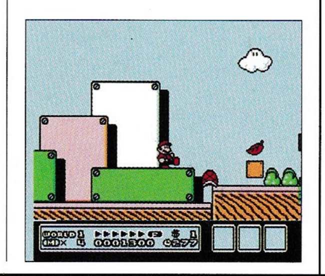
瓦里奥在之前是以《超级马里奥大陆3》的身份登场的，而本次瓦里奥终于名正言顺的当上了主角，并有幸与GBC主机一起首发。游戏画面充分发挥了GBC屏幕56色的显示效果，色彩运用非常漂亮，瓦里奥的不死之身和各种搞笑噱头也被体现的更加细致入微，内容方面更是前所未有的充实，被认为是该系列的最强作。虽然玩家似乎并不是很买这位猥琐大叔的帐，游戏的销量借首发之威最终也只有40万不到，全球累计148万，与有着马里奥作标题的前作日本160万、全球520万的成绩相去甚远，不过任天堂已经确定了这个新的品牌，并在GBA、GC到NDS、Wii等新主机上继续让这位大叔登台出演，恶搞到底。

实际上本作原本是对应黑白GB的版本，不过只是美版，在日版时才改为了GBC专用软件，可见任天堂的重视程度。



超级马里奥兄弟3（スーパーマリオブラザーズ 3）

发行商： Nintendo　**机 种：** FC　**类 型：** 动作
发售日： 1988.10.23（日版）　**收藏值：** ★★★★



原本预计用来推广FDS磁碟机系统普及的《超级马里奥兄弟2》虽然达到了265万的销量，但与任天堂的预期还是相去甚远，而随着半导体技术的发展和成本的降低，磁碟机原有的容量优势已经不复存在，相反使用麻烦、容易损坏等弊端逐渐凸显。这款《超级马里奥兄弟3》使用384KB容量（相当于3Mb）的卡带形式推出，可以说是正式宣告了FDS系统的失败。

任天堂之所以选择这个日子推出这部超级大作，完全是针对即将发售的世嘉16位元主机MD而来。本作中引入了对角线卷轴、大地图关卡、变身系统、宝物选择等诸多新系统，一共有56个版面，并首次引入了迷你游戏。此外，在本作中还特意加入了初代的《马里奥兄弟》，作为决定双人轮换游戏时先后顺序的小游戏。本作从画面到手感都充分的显示着FC主机依然拥有强大的生命力，而这一切都来源于R&D3部门也就是后来的综合开发本部（IRD）设计的MMC3强化芯片。依靠在卡带中搭载这种强化芯片以提高游戏的表现力，FC在后继主机SFC尚未推出的两年多时间里顽强的与PC-E以及MD两大对手抗争。

本作最终在日本获得384万的销量，几乎与两个对手的硬件本身销量相等，而全球累计1728万的成绩更是迄今为止除了GTA SA之外没有任何其他厂商的作品能够达到的。此外，游戏于2003年在GBA上推出了复刻版《超级马里奥兄弟A4》，也获得了日本80万、全球520万的成绩。

值得一提的是，这是多年以来2D纯动作版《马里奥》惟一的一款白金级评分作品，直到2006年《新超级马里奥》的出现。

真侍魂 霸王丸地狱变（真サムライスピリッツ 霸王丸地獄変）

发行商： SNK　**机 种：** ARC　**类 型：** 格斗
发售日： 1994.10.28（日版）　**收藏值：** ★★★★



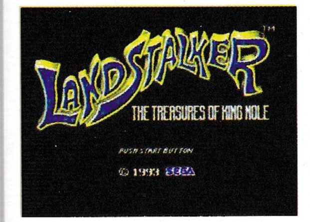
这是刀剑对战游戏的鼻祖《侍魂》的续集，也是系列中受到极高评价的一部。游戏中增加了霸王丸的师兄牙神幻十郎、师父花讽院和、拥有机械铁臂的德国战士莱因克尔以及前作中塔姆塔姆的妹妹查姆查姆等4名新角色。最终BOSS不再是天草四郎，而是被恶魔罗将神附体的巫女水姬，这个BOSS可谓是FTG史上的一个经典设计。

除了画面变得更加华丽外，最重要的是游戏操作手感的进步，比起几乎完全谈不上连续技的前作来，本作的操作手感已经达到了可以同《街头霸王2》系列媲美的程度，并且加入了大量的新动作与新系统，滚动、小跳跃、伏下、超必杀、武器破坏技甚至Q版变身等新要素的出现使游戏的表演性与对战性大幅提升。游戏因此人气度剧增，以至于很多玩家至今都把本作当作系列的最高。霸王丸的天霸封神斩繁琐的指令相信很多玩家还记忆犹新吧。本作的容量是202M，是MVS主板上首个突破200M的作品。



皇帝的财宝（ランドストーカー ～皇帝の财宝～）

发行商：SEGA　机种：MD　类型：动作角色扮演
发售日：1992.10.30（日版）　收藏值：★★★★



由内藤宽领军的CLIMAX开发的A.RPG名作，被许多人认为是MD主机上最出色的同类游戏。主角需要在梅尔卡多大陆上寻找诺鲁王遗留的宝藏，游戏以斜向45°方式进行，画面虽然是带有高低差的三维空间，但由于并没有设计角色的阴影，使得玩家有时很难判断准确的落脚点，这也是游戏的难点所在。本作承袭了光明系列的世界观，玩家们可以在游戏中看到不少熟悉的人物。制作者为本作所设计的所谓DDS（Diamond shaped Dimension System）520系统，意即大陆上共散落了520颗钻石，而实际上作品中有600颗以上，想要找齐这些钻石，玩家除了要绞尽脑汁，还要有勇气面对一次次的挫折。

本作在1992年度MD游戏评选中，仅次于《光明力量 众神的遗产》而获得最佳游戏第2位，同时获得了最佳RPG第3位、最佳音乐第5位、最佳剧本第3位以及最佳男主角和最佳演出赏。



塞尔达传说 小人帽（ゼルダの传说 ふしぎのぼうし）

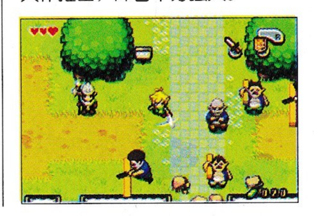
发行商：Nintendo　机种：GBA　类型：动作角色扮演
发售日：2004.11.4（日版）　收藏值：★★★★★



这是GBA的第二款《塞尔达传说》，同时也是Capcom继GBC版《不思议的果实》、GBA版《四支剑》之后再次与任天堂合作掌机版塞尔达。

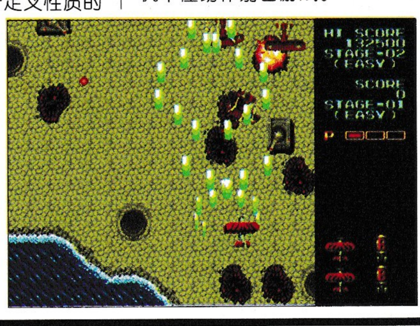
本作中林克会遇上一顶会说话（其实是相当　嗦）的神奇帽子，它具备把林克缩小以进入微观世界的本领，游戏的世界也因这一设定而显得妙趣横生，宏观和微观世界的交替给人十分新鲜的体验。游戏的画面可谓是2D版塞尔达的巅峰，漂亮精细的画面令人爱不释手。在操作方面的键位安排也令人十分满意。虽然核心玩家抱怨本作的流程较短，难度也比较低，不过充足的搜集要素还是对得起系列的一贯水准。

《FAMI通》给予本作36分白金殿堂评价，是当时为止掌机版《塞尔达》的最高评价，但是游戏在日本27万、全球累计134万的销量却是系列最低，除开本身的因素外，新型掌机NDS的即将推出应该也是一个很大的原因。实际上在NDS推出之前，GBA上从2004年10月初的《火焰之纹章 圣魔的光石》开始几乎是每周都有大作推出，阵容十分强大。



鲛！鲛！鲛！（Same！Same！Same！）

发行商：SEGA　机种：MD　类型：射击
发售日：1990.11.2（日版）　收藏值：★★★



这部游戏在推出街机版时是作为《飞翔鲛Flying Shark》以及《战斗猎鹰》的续作登场的。游戏画面相比前作有了大幅提升，艳丽而鲜明的色彩十分抢眼，而在火力设计方面更是出色，蓝色的霰弹、红色的火焰、绿色的旋涡弹只需要4次强化就可以达到最强状态，尤其是如六爪章鱼般的火焰枪横扫全屏，其威猛程度前所未有。保险是普通的大炸弹，如果按住保险键可以扔得更远。这个游戏可谓是极端标准的、有着定义性质的“正统纵版射击游戏”，全部共有10关，其海陆空三栖作战的场面堪称范本。

游戏的MD版容量是4M，这是TOAPLAN在MD上着名的“STG三部曲”的完结篇，正是这三部曲使得该公司获得了“STG专家”的美誉，也从此带来了射击游戏的极盛期。除开没有双打功能外，这部作品可算是MD上移植得最出色的纵版射击游戏了，相比《大旋风》、《雷电》或者是《空牙》的MD版，无论是画面、音效还是流畅度，移植度之高令人简直怀疑MD是否与游戏的街机主板拥有互换性，要么就是厂商在移植其他游戏时没有尽力。一定要说有不同，只有子弹发射频率和火焰的效果略有差别。当年笔者就是看到本作的表现，才明白什么叫做在家中体验街机感觉，什么是高级机种的优势，FC上那些游戏的移植度相比之下实在是可怜。那时候就下定了购买MD必入此作的决心。游戏入选年度家用机十佳动作射击游戏。



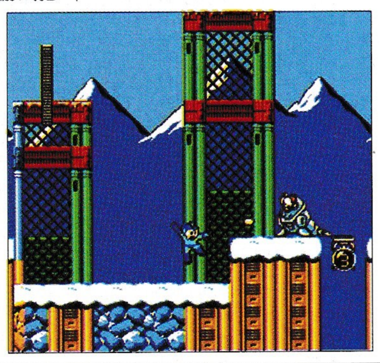
洛克人6 史上最大之战！！（ロックマン6 史上最大の战い！！）

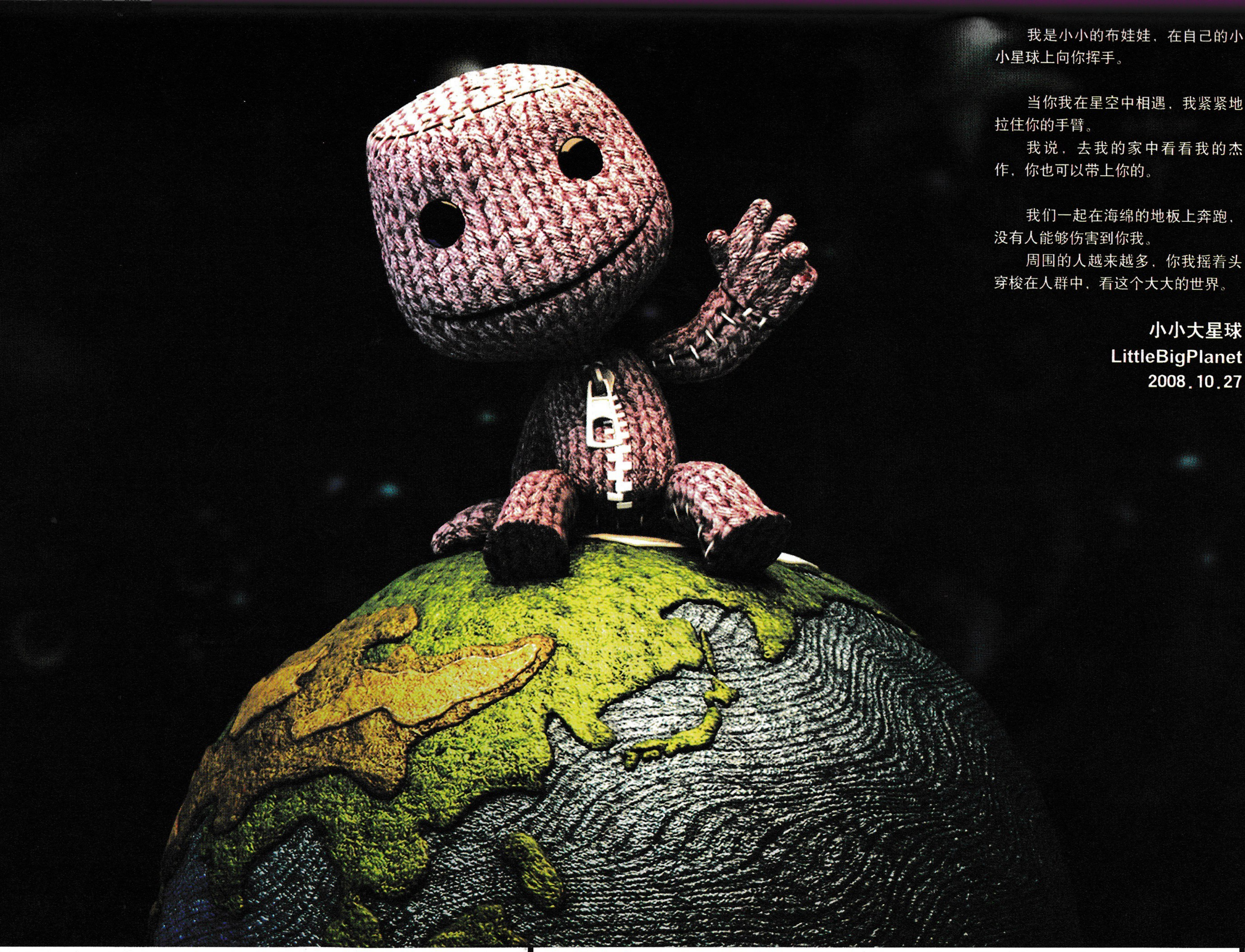
发行商：Capcom　机种：FC　类型：动作
发售日：1993.11.5（日版）　收藏值：★★★★

本作是“《洛克人》系列”在FC主机上的完结篇。能够在一台主机上出到6集实在是相当了不起的事情，而本作的素质也绝对没有辜负完结篇的重任。游戏描述世界机器人联盟所举办的第一届世界机器人奥林匹克大赛，聚集了来自机器人世界八个区域里出类拔萃的精英。但赞助联盟与大会的主力财阀X财团却劫持了这些机器人并向世界展开侵略，而其首脑X先生竟然貌似威利博士。

本次洛克人能与其他辅助机兵合体，产生不同的形态，敌人种类以及攻击方式也更加丰富多样，从画面表现到内容都可以说是FC洛克人系列一个圆满的句号，也是FC末期最后的辉煌之一。游戏的销量是18万，虽然只有前作的一半，但作为在SFC已经推出了3年之际的FC作品，确实是非常了不起的成绩。

1993年度FC主机上依然诞生了不少的正统平台式动作游戏佳作，这是令玩家十分感动的事情。而在本作之后，“《洛克人》系列”这才正式投奔SFC主机，开始了新的篇章。




我是小小的布娃娃，在自己的小小星球上向你挥手。
当你我在星空中相遇，我紧紧地拉住你的手臂。
我说，去我的家中看看我的杰作，你也可以带上你的。
我们一起在海绵的地板上奔跑，没有人能够伤害到你我。
周围的人越来越多，你我摇着头穿梭在人群中，看这个大大的世界。
小小大星球
LittleBigPlanet
2008.10.27

游戏城寨

游戏·网络·音乐互动志

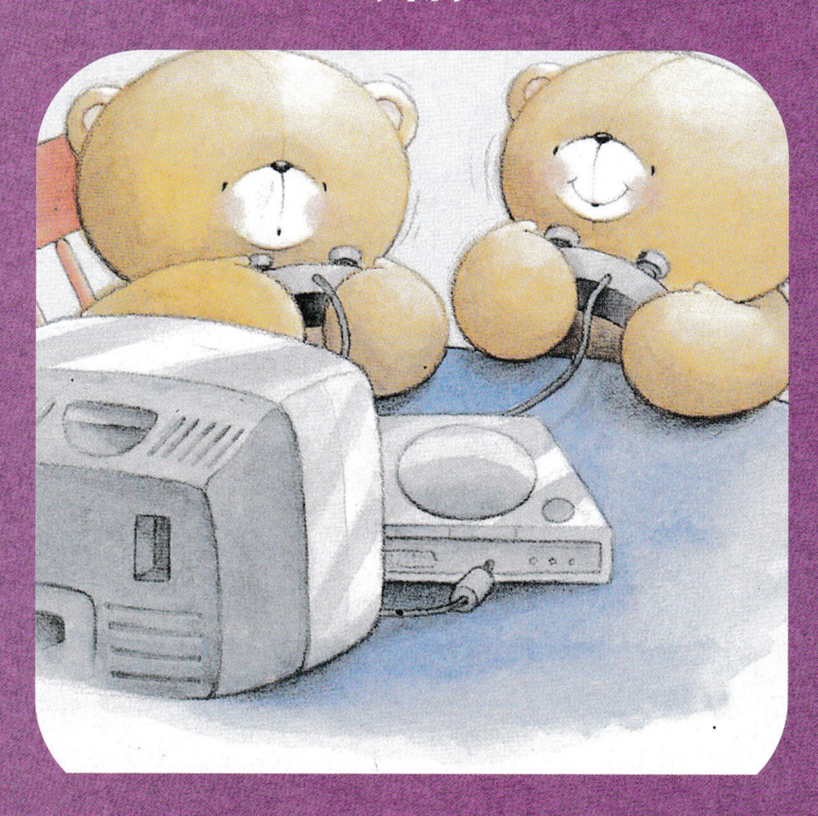
游戏生活部分

网上网下，往前往后
聊聊我在网络上的朋友们

无法前行

U and me

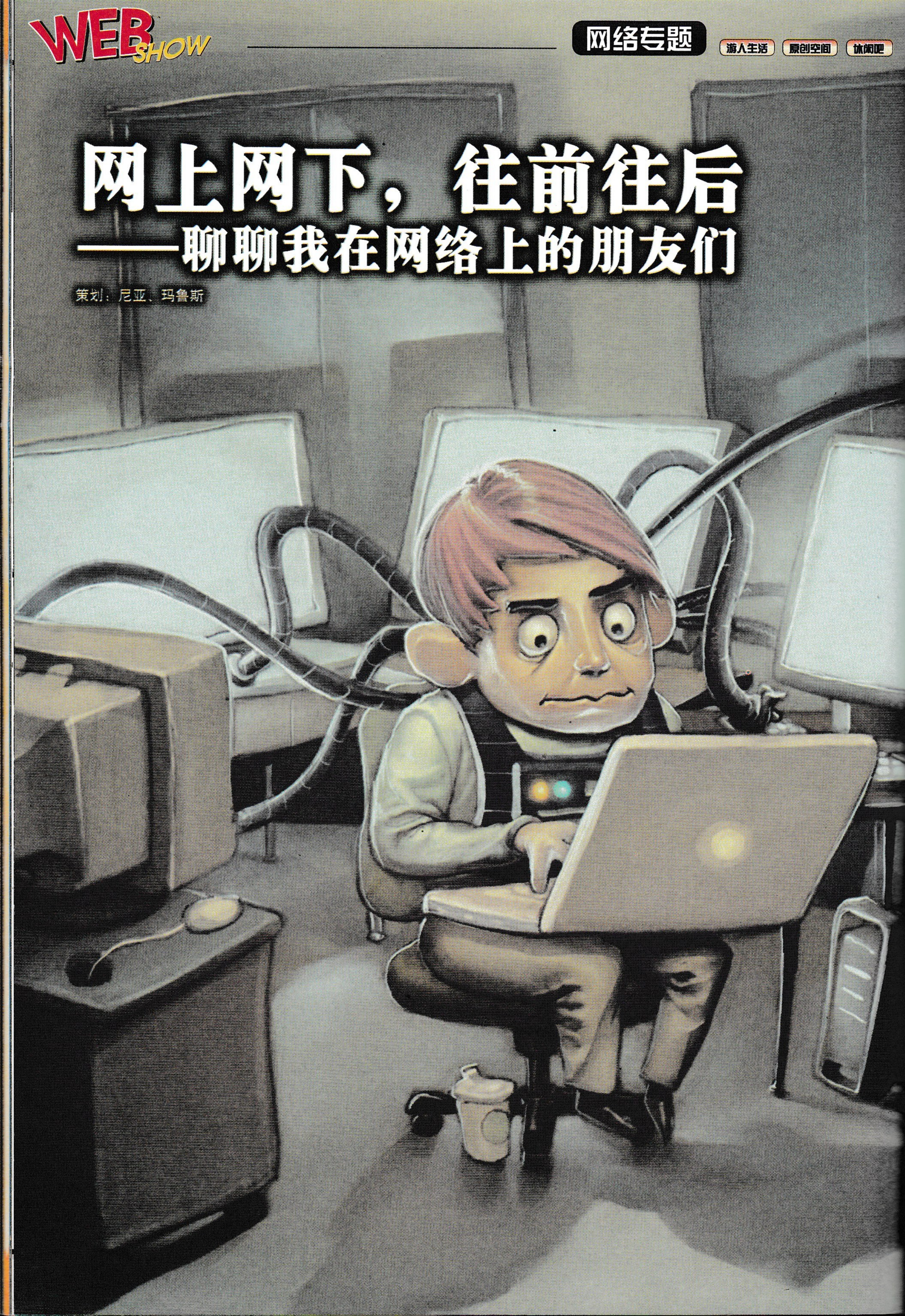
归属



网上网下，往前往后

——聊聊我在网络上的朋友们

策划：尼亚、玛鲁斯





当网络已经覆盖生活的每一个角落，我们大多数人想必已经无法离开网络。

网络游戏、QQ、MSN、论坛、社区、BLOG、Facebook……

网络将人与人连在一起，将人与人面前的电脑连在一起，我们对着屏幕笑，对着屏幕哭。

谁在网络上没有朋友？

你是UT攻略组的栋梁，你是CLOVER VOICE的当家花旦，你是PVN的压片之王，你是文学组的中坚力量，你是XX团的骨干，你是论坛的水王，你是她的他，你是他的她，你是他们的那个你。

如果你是一个小小的网虫，请说说你在网络上认识的朋友。

和他们在一起你快乐吗？

你在网络上的小组都经历了哪些事情？

你网恋过吗？

对于素未谋面已经失去联系的他/她你有什么心底的话要说吗？

通过网络认识，已经手牵手走在热闹的街上的你们的故事是否拿出来和大家分享？

网上网下，往前往后。

网络上的朋友有可能一辈子都只是存在于电路中的信号；也许他们走出网络来到你的现实生活中与你面对面坐下。

过去你在网络上，今后也会一直在，过去你经历了什么，今后将经历什么，你在此迷茫？亦或幸运如此遇上这样一群朋友？

因为他，并非只是没有感情的电子信号，她，是生活在同一个世界的朋友，也渴望你倾诉心中的情感温暖他/她的心。

忆

文：娃娃和娃娃

夜深人静的时候，总是会独自在线上瞎转，

很静，舒缓的背景音乐夹杂着手指点击鼠标的声音，

在这寂寞的深夜温柔的划过耳畔，

弥漫着一种奇妙的意境，

不能言语，却深深的在心头扎了根，

忽然发现没有了朋友的这里原来会失去如此之多的光彩，

随即打算顺手关了电源倒头睡去，却又迟迟不忍离开，

也许即便世间总是错过的，即便不会再相遇。

那么安静的，寂寞的，看着这里柔和的一切，

陌生的路人，也可以满足的笑着。

舍不得离不开《仙境》的含义，

其实是离不开里面的朋友，

总是在说倦了累了就会离去，

却无论如何也不愿就此别过，

大概直到某一天，再不见任何朋友的身影。

我依然会像每个孤单的夜晚一样。

在首都的大街坐一会儿，看看曾经的旗帜，缅怀曾经的友情。

胡思乱想着突然有些害怕起来，不知这一天会不会猝不及防的出现，

一旦真的出现该怎么去面对，怎么抉择，怎么遗忘，

或许只有曾经历过生死的人兴许会释然吧。

现实中的友情其实是一个随时可以终止的契约，

需要用心珍惜，有事却总是显得力不从心，

或许只有那些对于经历过生死，

之后的生命中才会重视情谊，没有畏途终年，

老朋友都不在了，总有一天自己也会离去。

再网上待得越久就会看到越多的离别，

原来自己已经能够渐渐习惯，

时间不停的走，自己永远不会是过去的自己。

世界是变化的，而这变化我们无法停止，

每天看不完的新玩家，生面孔，

想念着那些已经离去，或者正在离去的，属于过，亲近过的战友，

我明白自己其实就只是附带了小部分灵魂的过客，

谁为谁的停留都是短暂的，毕竟这里不是我们赖以生存的现实世界，

我们放纵灵魂在此漂泊，却是迟早都要回去，

只是心里再明白，却又无法阻止感情的倾注。

人就是这样奇怪的感情动物，

明知在结局来临的时候会伤害自己，却仍然不愿意放弃过程的美丽就如蝴蝶。

我依然会在上线的时候来这里看看，

并将这里的论坛牢牢记在心间，

依然喜欢关注自己的网络玩伴有没有在线，

也依然愿意相信灵魂的接近，可以让我们永不分离，

所以虽然我们素未谋面，

但请不要离开，至少不要走的太匆忙。

插上耳机，张震岳的歌可以使人对号入座：

我可不像装的很可悲，

好让人家来给我安慰，

这一段时间我很OK，

顶多入夜之后早早睡，

当然还有一些小小的寂寞在身边，

寂寞很OK，一个人OK，习惯就OK。





十月的雨

文：wry1988520

十月的雨一直没有停过，熟悉的地方，却不再是熟悉的朋友！宿舍的窗外依旧是川流不息的人流，雨点无规则的倾泻在窗台上，仿佛眼前的一切已经不是从前的一切了，很多事情变了！

昨晚和老同学在校本部聚餐，这不是我们第一次聚在一起吃饭，但却是最让我感到失落的一次。几个月不见，当年的兄弟已经有几位开始了忙碌的工作，谈笑风生间，那种默契依然健在，但冥冥之中压抑着一份难舍的情感。从不喝酒的你，也放口大喝了几杯，搀扶着你回来的路上，我顿时感觉自己又回到了当年貌似《仙剑奇侠传》男一号“李逍遥”同学那种堕落却洋溢着轻松快乐的生活。

你，来自祖国的大西北，却爱上了北方人通常都不爱吃的“南昌米粉”；你，一个身高八尺的大壮汉，却能将比你手小一半的PSP玩转与骨掌之间；你，一个不和我同班的高年纪生，却比我室友还亲密无间；你，一个不爱说话的人，却能与我这个快要绝种的电视游戏玩家聊天侃地；你，一个曾与我“同床共枕”的知己，却突然要从我身边离去。

我和你的相遇，没有偶像剧里那样赏心悦目的邂逅；我和你的聊天，也没有美国大片里诸如“拯救世界”那样震撼的台词；我和你的爱好，也没有论坛里“同仇敌忾”的滚滚而来；我和你的故事，更没有书店里那些畅销小说一样流行；我和你的回忆，却成为了此时此刻我最想书写的宏篇！

一个偶然的机会，我在论坛里遇见了你，交换了彼此的QQ号之后，我们的故事开始！意外的是，你和我居然在同一个学校！在我浅显的思绪里，你不爱说话，有着北方男人一种憨厚的美，但交往之后，会让人发现其实你是个细致的男人。我和你一样爱跑论坛，针对一个话题展开“叠楼”似的争论；我和你一样爱游戏，爱到了可以一天仅吃一顿饭，就为了买台主机的地步；我和你一样能熬夜，尤其是心爱的大作来临了时候！

每次想到你，我的脑海里都有数不完的回忆，它们就如同星空中的繁星一般铺开，随便从中拾起一颗都可以让我自娱自乐许久！还记得PS2《生化危机4》出来的那一年吧？我们一起逃课不成，被班主任从教室外的走廊上抓回了教室，下课要到下午五点，从学校回市区我家中，铁定要到六点多才能到，游戏店八成关门了，我们便在教室里偷偷打电话给店里老板，说是要晚点去拿碟。谁知，这样的“请求”BOSS居然通过了！抱着碟回到我那小屋已经是晚上七点多，天空中在下着雨，脱鞋进屋的时候，裤脚早就湿了，但却没时间去打理，你没有顾得及换鞋子便奔进屋里，打开我那用了快七年的小电视，PS2那经典的开场旋律已经出来了，这款“叛变”的游戏已经让我们等了太久太久，就算是科目要挂，也没有任何拒绝的理由。漫长的等待终于到了端点，这样“奋战”的夜晚已经太让人回味了。

如果时光能倒流，我多想将时间倒回到我们第一次玩《NBA LIVE》，你被我半场就狂砍42分的那场湖人对骑士队的“比赛”；如果时光能倒流，我多想将时间倒回到我们第一次联手玩《战争机器》双人通关模式的那天下午，你总是被兽族的士兵放倒，而我不得不舍身相救，我一直都没告诉你，咱俩那次玩的是《疯狂难度》；如果时光能倒流，我多想将时间倒回到我们第一次“相遇”的那天傍晚，你在QQ上说你一直关注我的博客，我告诉你：那天我问心的笑了！

昨晚你个八尺高，从不喝酒的汉子醉倒了！夜晚居然还在下雨，这场雨已经下了很久，你说你要离走的那一刻，我不知道用什么语言来形容。原本开心的同学聚会，变成了一场劫难。你的眼里泛着泪光，我试着隐藏却无从下手，因为衣襟已经湿透……

十月的雨一直都没有停过，熟悉的地方，却不再是熟悉的朋友！宿舍的窗外依旧是来来往往的人流，一阵秋风拂过，不禁一阵寒颤！很多的事情变了，我艰难的选择了留下，因为还有未尽之事要去完成，可却不曾料到，当我艰辛万苦的走到上顶，才猛然发觉原来身上的行囊是如此的沉重，才突然感到我们之间的友谊在芸芸众生之中，是多么的弥足珍贵，才感叹到曾经一切的一切在一夜之间竟然都变了！

十月的最后一天，南方的细雨还在继续着。十一月呢？十二月呢？来年？它会悄悄地停止吗？

北上的你，已经离我越来越远，往事的一切已经成为了生命中挥之不去的回忆，网络让人与人更近了，但终究有很多事情无法被取代；网络让人更远了，因为或许当你在此看到这篇文章的时候，你已经在千里之外。我还会坚守承诺，坚持写作，坚持游戏，就让回忆通过这美丽的网络传遍街头巷尾吧！末了，窗外还在滴滴哒哒，我想出去淋场雨……

多年过往矣，依默守君归至

文：若鹏

时光荏苒，弹指而过，曾经的浑浑噩噩，只求将来能够在家倚仗父母混吃等死，毫无作为的我，已不复存在，谢谢你们，LU的诸位！

那是在一次午间休息时，正处于百无聊赖的我突然想要到外面去走上一走，“算了，还是去外面走走吧，或许能够找到些乐子。”于是我便丝毫不顾他人迥异的眼光的，在即将闭合校门的那一刻，将步伐毫不犹豫的踏出了风光明媚的校园，仅余下值班的教师在一旁无奈的抓耳挠腮。走走停停，无意间发现了一家新开业的书屋，“有戏，进去瞅两眼！”继而与当时对于广大圈内人物而言尚无太大名气的《游戏城寨》亲密的邂逅了……纯粹是出于对新刊物的好奇以及心底那似有似无的期盼吧，我鬼使神差的从兜中掏出了那仅余一张的皱纸片，呃，一张5元，接着在我不耐的催促声中从待客不甚热情的老板那取回找零后，我便捧着“城寨”毅然离开了那家书屋。

在学校附近随处找了位置，开始专注的品味起来，在观阅的过程中，我感到很是愉悦。“真是优秀的刊物呢，有趣的人也蛮多。呵，决定了，晚上回去百度一下，到levelup的论坛上去找些志同道合的朋友吧！”

LU，当真是一个相当欢乐的好地方，一开始，我又因那突生的矜持而将寻找友人的想法给暂时的抛之于脑后，遂改为默默的潜水，以一名忠诚观众的身份来关注着坛子里每天都在不断更新的妙趣奇帖……尽管有的帖子很水。

目睹着那些有着属于自己团体的人，在开心的肆意交流，宣泄，我的心，已开始变了质，开始变得不安分起来。

曾经，在现实生活中，我与人们并没有多少的交集，呵，那时的我还封闭着自己的那一扇窗，毫不给人以入内窥视的机会。面对他人的热情洋溢，还是冷嘲热讽，我都只是沉默为金的，来者不拒，但却丝毫也没有作出过回应。以至于当时甚至是家人，都鲜少与我沟通，就算是问问我的最近过的怎么样，学习上有没有什么遇到困难的地方等诸如此类……

心动之下自然是行动，要交流自然得有媒介，毫无疑义的，我先去注册了个ID，繁忙的注册过程……嗯，怀着忐忑不安的心情，我发表了人生中的第一篇主题帖。“焦虑”，这是最足以形容我当时心情的一个好词。“干坐着也不是个办法，算了，先出去吃顿饭吧。”屏幕前的我，喃喃自语道。

尽管心里感到颇为焦虑，但我还是把这顿饭给耐着性子消灭了。

短短几十分钟，当我再次入座时，刷新页面。呈现在我眼前数字实在是令我讶然以极……兴奋的进入其中，看着帖里的“欢迎新人”、“新人你好，LU欢迎你”、“楼主的帖子不错嘛”“再来支持楼主了”等温馨话语，我不由的洋溢出了久违的笑靥。

桑海苍田，时事境迁。有着太多太多的人，都已消逝在了历史的洪流之中，但他们，在我的心中是无可取代的。

I wait forever you come back, friends dearly。 LU



无法前行

文：所爱不得

“如果你真得讨厌我，可以把我拉黑。”

“好，我拉黑！”

……

关掉QQ，躺在床上，不知道该是睡，还是就这样望着头顶上的虚空，刚才宛如梦幻。她讨厌我，还只是她强硬的态度？但事实是，她已经消失在我好友名单里。

无法挽留的结果……

几个月前她分手了，我并没有很高兴。呆站在阳台抽了几根烟后便去冲了个凉，身上的烟味在淋淋水声中消散开来，却并没有带走我的思绪。她分手了，一个人，曾几何时我无数次所期盼的事。可当这事出乎我预料又如期而至的时候，心里却有一种暧昧不清的浑浊心情。我若真是无耻无知追求女孩的人该多好，至今已经把心搁置在孤独的躯壳里太久了之后，当初那份冲动是否已经消弭在时间不经意的更迭里？

还喜欢她吗？我不知道。

她现在一个人，你应该再也没有顾忌了。

真的是这样吗？

追求幸福应该没有错吧？

她还是依然保持着微笑，几年感情的终曲换来的只是微笑，我也不经唏嘘年轻人感情故事中的荒谬感。年轻的时候都无法对自己坦诚，青春有时候就是这样透彻得让人觉得幼稚，青春或许本来就是荒谬的。我不也是这样吗？一直无法对自己坦诚相待。

她又是否放下他，我知道他曾是她的全部，那微笑真得只是伪装，还是她真得在享受一个人的自由？

打开QQ，两年来第一次把指针放在她的头像上，一次指尖的触碰，点开了自己的心结：

——最近还好吗？

——很久没联系了？呵呵。

——最近还好么？

——感冒了多当心身体。

——恩，你也早点睡……安。

QQ里的相见如故，并没有在现实里实现多少，和她还是保持着距离，眼神的触碰换来的只是闪躲。我还是在恐惧着什么，是什么呢？如果我当时有如现在了解般就好了。就这样我和她在现在里扮演着萍水相逢般的路人甲乙，又在QQ里相谈甚欢，各自打趣玩笑，甚至偶尔我也会对她有些出格的挑逗，仿佛又带回到了几年前刚和她相识的记忆里。

只是这一切，只是发生在虚幻的网络聊天平台上，明明在现实里相识，却只能在虚幻里交流。这算追求她吗？或许和她关系只是网友，感觉时间一直在我身上倒退，浑身冰冷。

——星期天，有空吗？我想出来约你走走。

呃……你说什么？

——你在哪里，有东西要给你看。

还是算了吧。

——你有空吗？

她的回应，她的敷衍，在我的记忆里化成了省略号。声音仿佛遭遇真空，她在说什么？我什么也听不到……

欺骗自己，继续和她做网友？从朋友、爱慕追求的女孩、陌生人到网友？！可这是什么荒谬暧昧的关系？现实里踏出的一步步，感觉犹如沙地行走，QQ，网络上的一切，并没对我们关系有多少改善，却好像海水起伏律动般侵蚀一路走来的脚印。仿佛和她的关系只是空中楼阁般的虚妄。

我需要摊牌，不能再这样下去，我不想暧昧荒谬下去。

——其实我一直在暗示你，我不喜欢你，你以后别在来烦我了。

躺在床上，阅读她给我的最后一条短信，一切都结束了。自己仿佛犹如孤魂野鬼，但又暗自窃喜，自己本身的存在不就证明了地狱乃是虚妄之地吗？

可笑自己的诡异心态，笑自己用这种方式急于解脱。时间停留在过去，想起曾经那些话——我和她之间的问题并不是她有自己的另一半。

——自己早点明白就好了，爱没有错，不爱也没有错啊。



没有结尾的开始

文：daydaycc

网络，不是现实，却能带给你超现实的感觉。有时这种感觉就像少女的初恋，淡淡的，纯纯的。有时，它又像一场风暴，你被卷在风暴中心，无法自拔。有时，它又会和现实沾边，就像斩不断的藕丝。然而，最终，回到现实，回忆起这些飘邈而虚幻的快乐和哀愁，是不是能使你的嘴角微微的上扬呢？我想，这就是网络给我们带来的最大感触吧！你不能肯定它却也无法否认……

我和她的相识非常简单，在上海热线的升级牌局中，陌生的我们在虚拟的牌桌上面对面。我叫每日CC，她叫梅花姑娘……上海有句话叫没花头，意思是没有什么大的作为，我对她的第一印象就是这样。然而，我错了，此次牌局之惊天动地让我非常深刻地了解到在网上，名字只是一个代号，她的牌技之高，或者说我们的运气之好，几乎使我有了冲动跑到屋外享受那闪电的光芒，看几次能把我劈死。我们俩你来我去的几个轮回便把对家打的屁滚尿流。在感叹我们竟然有如此默契的同时，我拨通了她的电话。

冲动，冲动好似年轻的人招牌灯，天天点亮在自己的眼球中，我也同样。虽说冲动是魔鬼，但是这次的冲动非但没有得到魔鬼的侵袭反而招来了天使的降临。温柔的女声当时就和谐了我的灵魂，在不知所以兴奋地互诉对方的默契后，缓和的气氛随着夜的深入而慢慢的融入电话两头。最后，在自我感慨中合上了虚脱的眼皮，灵魂在沉睡中飞向了天使那神秘的国度。

自此，算是完成这快速的人生转变，让从不相信网络的我也踏入了这虚幻之门。在网络那头我不断刷新着上网时间，从QQ开始又延续到了电话。这情愫不知是生在何时，男女间真的没有纯真的友情吗？

直到我知道她的男友，那是她对我诉说心情的又个新的开始。我只是慢慢地倾听，因为我知道她需要这样，电话这头那熟悉的声音却有陌生的面容，这很符合我成为她最好的倾述对象。我甘愿扮演这样的角色，因为我是一个男人，年轻的冲动往往还伴随着自我的膨胀，我不会去破坏别人的感情。

随着我们相识时间的增加，慢慢的我知道了她身边发生事情，慢慢的我看到了以前从没看到的广阔天空。没有谁的判断力能不受现实交流中隔阂的影响，可网络却能做到，做到让人们能赤裸的交流，真心的交流，只要你不踏破这个限度，你就不会被皮囊所影响判断。

所以，当她提出要见面的时候，我犹豫了许久。到不是对自己外貌的不自信，而是不想失去这交心的感觉。这时，她对我说了这样的话。"当我们的心灵能够纯洁的交流到一定的程度，外貌将不在会影响我们的意识，只要不让这感情发展成爱情。"是啊，不谈爱情，什么也不会发生，我们还是可以知心的交流。这需要摆脱人生来对情愫的一种纠缠，在心里那是酸酸的……

最终我选择了友情，我们没有开头也没有结尾，到现在还是保持着这淡淡的情谊，但是绝对不是爱情。这样很好，她已经结婚生子，当年诉说的那个十恶不赦的男人终究没有逃过天使的改造，并且还共同创造了可爱的小丘比特。而我，也已经和我的挚爱双双踏入了婚姻的殿堂。没有孩子，没有负担，一心只要想着如何创建一个属于我的天空。工作，加班，开会，迁升，事业主导了生活，娱乐伴随着身体的疲惫显的如此珍贵与快乐。人终究也会这样慢慢老去，在某天，或许会记起那淡淡的被风吹拂的夏天……

这一切，起始与网络……

没有开始的结束

文：黑翼天使X

沉沦的往事，犹如饱经千年风化的沙石，在我的心中一层层被剥离。一滴露水，不经意间却能洗涤这悠久的沧桑。人的记忆会一点一点消逝，而埋藏在深处的那段感情或许永挥不去。

小学4年级，我转学到新校。新的老师，新的同学，新的环境，让我有了些许胆怯。而不知班主任是有心还是无意，将我安排到了“她”的旁边，并私下里交代她：“新同学就交给你这个班长照顾了。”

时间一晃，一个学期过去了。在她的照顾下我也渐渐熟悉了一切，并且备受老师的信爱。在学习上两人分寸不让，考试完了总是比一比成绩，恨不得找出对方一个改卷错误来数落一下。这种心情，至今仍然不太理解，或许所谓的“萌芽”便是如此吧。而在这两小无猜，打打闹闹的过程中，毕业的时刻也就来临了。

初中2年级，俗称“叛逆期的开端”，而那个时候，也正是网络高速发展的时候。大街小巷一家家网吧张灯结彩，生意兴隆，网络聊天成为一种时尚。只可惜本人由于在家里上网的缘故，无法体验其中精髓。某日，打开QQ时，吃惊的一幕呈现在眼前。

“我喜欢你……”屏幕上突然出现的这4个字令我瞠目结舌。

“我不信……”或许不相信自己的眼睛才是真的。

“要我亲口说吗？”似乎她是认真的。

“那倒不必了……”其实我根本就不知道自己该说什么……

记忆愈发变得模糊，面对自己暗恋已久的人说出这些话时，心情的复杂已不是几句话可以描述的。而托网络的福，让两个情意相投的人走在了一起。然而幸福的时光总是短暂的，初中毕业后我再次转校。

高中时代或许是人生中最犹豫也是最忧郁的时光。厮守长相望，无法在一起的两人犹如一棵树上的两颗青苹果，等待着成熟的时机落地相聚。然而痛苦的时间往往不是片刻，话语依然如映在QQ上的那两行字。

“我身旁的同学都一对对的，等我老了都没人要了。”她半开玩笑中带着些许无奈。

“都是我的错，考上大学之后……”我根本说不出说什么安慰话。也许在那时，高考才是一切的先决条件，但是它往往不会如你所愿。

在大学，本已被她拉近的距离，却又被我再次拉远。而这些，或许已经不是我道歉所能解决的。责任？义务？我那许久无人留言的QQ空间总是会出现一个熟悉的名字。而我只能在心理默默说声：祝你幸福。

“你最近过的怎么样？”伴随的键盘敲打的声音。

“还行吧，就是胖了点。”她依然半开玩笑的说着……

FIN



网络中的成长

文：solomon_grandy

开始

我算不上是个网虫，只有在不得已需要打开电脑时才会顺便上个网。记得八、九年前的样子，刚装好宽带那会儿，的确也疯狂过一阵子，每晚都要在老爸半吼半威胁中才不大情愿地去睡觉。具体那会在为什么如此沉迷已经记不清了。只是我也曾经历过那个所谓的“青春敏感期”，有点空虚、有点焦躁、有点叛逆和倔强，一度把父母视为阶级敌人。有心事宁可跟朋友甚至陌生人分享，也不愿透露给家长。这就是我结交网友的开始。

那时加了几个陌生人，但真正谈得拢为数很少，到最后仅剩的1位也在N年前被我拉黑了。用现在的词来形容这些朋友，应该有点像“愤青”和“宅男”，这群人生活中充斥着抱怨与灰暗。随着年龄的递增，终于有一天悔悟不能再这样继续，如果低着头，我永远只能看见自己的影子，而忽视了头上的那片蓝天。其实很多事并不像想象中的那么难，只要自己愿意很容易便能做到。渐渐地，我变得开朗了起来，并想用这份愉悦的心情去感染那些网友，希望他们也能善待自己享受生活。可惜，他们非但不愿改变还想留住那个原本的我，所以“Say Byebye”也成了意料中的结局，道不同不相为谋吧。但现在回想起来，如果那时我能多一份耐心，或许能有个“Happy Ending”，人活着不能只为自己，这样太自私了。毕竟在我彷徨时他们也曾耐心地听我诉说心中的苦闷，给当时的我颁发个“没心没肺”奖应该是不为过的吧。

恶作剧

现实生活中我的挚友并不很多，到了大学里同学更是各忙各的，只有晚上才会聚集在寝室里聊聊天。曾经有一次无聊，提议玩起了无大脑的小女生游戏——骗网友打寝室电话，谁的网友第一个打进来就算赢。后来，我很快骗得了一位网友的信任，电话中他的声音显得很紧张，我在他正思考该说什么的时候，很直接地告诉他：“你被骗了！”事后他肯定很生气，qq的对话框里不时闪出他激动的言词，说了声“对不起”后我立马将他拉黑了。记忆中，将自己的快乐建立在他人痛苦之上的恶作剧大概这是最后一次吧。总而言之，这是一件非常丢脸的事，直到现在想来还会脸红。如果有可能相见，我想很诚恳的对他说声：“抱歉！”

LU的生活

大学毕业了，工作找得很辛苦，几乎没有时间考虑多余的事情。所以，网络对我而言就是海投简历，其他的一切都不感兴趣。偶尔也只是在网上问问同学的近况，互相鼓励一番。经历了诸多波折后，终于找到一份比较像样的工作，只是与上日班的大部队有了时差，很少能在网上见面，即使见面了由于他们的忙碌也聊不上两句，待他们下班后又换作是我开始了无休止的劳作。大致是这个时段，由于找不到朋友聊天，我就顺道注册了哥哥常去的论坛——LU——开始在那里的生活。

LU是个大家庭，特别是猪笼，人多话题杂，那时候贴子翻新速度非常快，往往刚顶完的贴子不一会儿就沉到了第二页。在这么多人中，记忆较深刻是一个叫Lain的女孩子，她出现和离别间的时间间隔很短暂，之所以印象深刻是由于她的那篇论《朋（网）友聚散离合》的贴子。内容很简单，不外乎就是表达对相识相认60多天坛友们的留恋，唯恐终有一天会曲终人散、各行其路。看后，我便留下了淡淡的一行字：“通过网络而结交的友情应该不牢靠吧。”起初，想必也不会有人去理会这不痛不痒的一句话，可这恰恰便成为了我与Lain交流的初始。

很快，她就回了留言，内容大体上就是反驳我对友情的狭隘理解与淡漠吧。她说，可能网上真正的友情为数不多，但有一种友情叫“习惯”，就好比每天都会希望看到某些人的帖子。至今，我都难以理解这句话，总觉得有些牵强附会。曾试图

寻找好多种解释，但都无果而终。探寻症结，可能是我根本不懂什么叫“友情”。

起初，我认为Lain只是个小女孩，充其量也就是高中生。从字里行间中流露出的对同伴的不舍，恐怕只有单纯的孩子才会拥有。因为，我也是从这个年龄走过来的。而她现在只是重复我当时的经历。

曾几何时，我也会害怕失去刚结交的网友。作为独生子女，我总是会有太多心里话想找个地方倾诉。当寻觅到一个知音，当双方在短时间内达成默契时，那份喜悦是难以言表的。其实现在想来，那份默契的本质只是一种同病相怜，当一方的病痊愈时，则必然会失去共同的话题，感情也会渐渐的淡漠。而最终面对的还是孤自一人。随着年龄的增长，阅历的增加，友情这种事情在我的心中开始越描越淡。可能是自身经历的缘故，我很少会去信任别人，去走进别人。

现实生活中有太多的变数，更何况是虚拟的网络世界，难令人放开心怀。又因为，现实中需要投入绝大多数的精力，所以我也不愿把感情浪费在无谓的网络上，换来可能遇到的伤害。这也许就是在回贴时我说出那段话的原因。

后来的懂得

不过多久，我跟论坛里的爆脑混熟了起来，他是个很可爱的男孩子，虽然满口猥琐、其实是个感情细腻而敏感、感爱感恨、有抱负有理想的小伙子。他的出现马上引起了众多人群的（该怎么形容呢？应该是）追捧，因为他的高人气吧。在这么多人中，爆脑会与不太发话、凡事保持中立的我搭上话，最后成为朋友不可不说是一种缘分。他可以称得上是我真正意义上第一个网友，朋友是用来珍惜的，我不会再像年少不懂事的时候犯那些傻事。他的每一点成功、进步我都看在眼里，喜在心中。但是快乐的确很短暂，他即将出国的计划给这段快乐的时光画上休止符。出国前的那段时光是忙碌的，我帮着他一起整理机经、准备雅思考试。另外，还有他那刚结识不久的女友，我很羡慕她，爆脑是个很懂得浪漫和珍惜的男孩子，可能由于家庭的关系，他更是努力的去把握一点点的到手的幸福。直到他出国后，我很幸运能代替他为心爱的她制作CD、送蛋糕、鲜花。这种快乐是很奇妙，虽然自己不是直接受益人，但是大家请相信，快乐真的可以传播。现在他的女友也远赴去了英国求学，两人的感情最终将会走向何处没人会知道，但是我知道他一直在努力，过程对他来说更重要。默默祝福他们能幸福。



归属

文：Hoshino

此文献给Mabinogi官方论坛曾经的全体同仁。

Connecting……

我可以不知道你的电话号码，但是我一定得记住你的QQ。

我可以不知道你的真名，但是我必须知道你的网名。

如果现在没有了网络，你（我）还能生活下去吗?

每天坐到电脑前，总会不自觉地登上论坛，打开QQ，连上MSN，顺手更新BLOG，BT、迅雷、电驴Full Drive。如果说真有网络依恋综合症这种东西的话，我相信我是到了晚期并且没有任何好转的迹象，就算是发生奇迹也不可能痊愈……应该说曾经是如此。

现在这一切之中缺乏了一种东西，归属感，确切点说就是——我把家弄丢了。

那个时候我只是个急着冲浪却一不小心扎进汪洋里的毛头小子，玩着个叫《Mabinogi》的网游。有一天，我点进了官方论坛。现在想起来，这简直是神的指引，耶和华的手一定搭在了我的右肩上，一道光芒划破了混沌，我与发现新大陆的哥伦布的灵魂在这一刻得到了统一。然后，我宅了……好吧，虽然这样的进展看上去快了点，不过，你知道的，有些事情的发展本身就是很顺理成章的，需要的只是一个契机，况且空海绵的吸收能力是最强的。

第一次用PS制图，通关第一款GALGAME（原版无汉化），挖下第一个坑（几乎已成为污点）。接触着各种正常/非正常人类，掌握了一堆网络用语，第一次网恋……是的，网恋，明明现实中都没有过女朋友的我。

只不过同在一个服务器，只不过她的朋友也是我的朋友，只不过她先向我搭了话。好吧，也许最后一条是最重要的，但是当时的立场是——我不论是在游戏里还是在论坛上都是一个伪娘（咳，当然，我不是很喜欢人妖这个字眼），这个也是神的恶作剧吧。

版聊是一个开始，当我被人毫无理由时，她替我不平，当我在组织某次集体刷版抗议后被官方封号时，她申诉地甚至比我自己更急切，我第一次觉得自己不在是独自一人，因为她站在我身旁。七夕那天，我告白了，用公开帖的方式，一种稍微有点卑鄙的方式……之后的展开是那么理所当然，虽然一切似乎都没有什么改变。

两年的时间，没有惊天动地也没有峰回路转，一切都像河流一样，只是静静地向前流动。鳄鱼又换了个MJ开始高智商恶作剧了；螃蟹今天又忧郁了一天；KL又开始内涵；十六阿姨又整出新的鬼点子；黑2又和人对喷了；闪士又刷新日发帖量了；GunSAMA居然又上浮了；小卡比昨天更受了（误）……我以为我找到了自己的归属，一相情愿地觊觎着时间的停留，但事实是任何东西都是不断改变着的，并且是人所无法预知的。就像我刚才说的，一切都像河流一样，只是静静地向前流动，同时谁也无法阻止。

2006年3月12日，一个让我印象深刻的日子，在这场灾难后来被称为3.14事件，由于论坛的更新，激化了老人们与管理层的矛盾，于是包括我在内的一大批人出走，另寻天地。老人们新设的论坛也在一年后走向分裂，瓦解和被吞并。

有那么一刻，我们以为能够互相了解，或者说误以为能互相了解。

其实都一样，网络也是一个社会，带上另一副假面具或者以真面目示人，不论如何，你（我）都无法独自存在；朋友也好，恋人也好，团体也好，你（我）总需要一个依附的对象；找不到归属的人只能选择抛弃与被抛弃，你（我）是哪一边?

最后是点题外话，即使家（论坛）丢了，我和她仍然还有联系，聊天，或者倾诉（发泄? 抱怨? ），当然，更多的不是依靠网络而是电波，以朋友的身份。

U and me

文：海丝特

如果我戳破了自己的梦，那会不会把自己送回初见你的年纪。

谨以此文献给我亲爱的朋友——纱。

总觉得成都今年的冬天来得太快了，快到连御寒的衣服都没准备好时，冰凉的风就用力地吹打在每一寸肌肤上。但是在没有雨水的日子里，还是很喜欢那干燥清澈的苍穹。

雨天里，学校里每个人都匆匆走过，陌生的人们来来往往，在这一秒，脑海中收尽此刻所有的表情，欣喜，茫然，幸福，痛苦，而在下一秒，这一切就通通被遗忘，每个人都继续前进，走过陌生人的身边，看过所有的表情，也遗忘所有的表情，而所有的一切都会散落在这个冬天的空气里，感染这个城市的每一个角落。而每当这样孤寂的日子，我就会想念你。

因为要写征文，所以把博客又浏览了一遍，那些记叙的，伤感的，愉悦的文字让我觉得似乎找回了五年前那个夏天的所有记忆。

至今我仍然相信在我们邂逅的午后仍有温暖的风在来回吹着，从深秋到暖春，然后是由我们谱写在盛夏的相遇和日后你脸上洋溢着微笑。我们在天蓝透彻一望无际得海边翻阅我们的旧时光。每一个幸福的样子，每一个曾经。

时间再回到2003年炎热的夏。

上初中开始身边的朋友就不多了，在遭遇了接二连三的打击后，整个三年都是最不愿意回忆的部分，尤其是初三。

因为被班上同学欺负，开始讨厌与人接近，相处和谈话，所以消耗大把大把的时光在RO上。那时候RO刚内测（似乎）不久，除了中午回家的时间玩一下，剩下的就是逃掉晚自习，现在看来我还真不是一个好孩子。笑。

就在那样的时候，那样有着不安定情绪的我，在游戏里认识了现在看来，或许真的是一辈子的朋友——纱。

唔，其实我很想作一次长期的总结。对这五年所有恩怨的遗忘、对她的一点过分的情感，以及今后应有的道路，但是真的太长了。只写一些片段就好了。

一、最最昂首走路的时候。

属于我们最辉煌的时代是一起玩RO那段时间。

在游戏里你不太追求什么，聊天、发呆、带我练级，我不清楚在游戏下你的脸孔有什么忧愁，有什么麻烦。但游戏上我们从来都是快乐的。那些在RO里认识的人，和他们在游戏里经历的事，和你在现实里遇到的人，和你一起经历的酸甜苦辣，所有挣扎的过程都说明了我们努力到了最后还是把友谊保护了下来。

而期间的迷惘，企图离弃的情感也都不复存在。至少现在我已经感到满足。虽然找不回更初更幼稚的感觉了，可是我不后悔回不去。因为我们有愉快的当下，和可以觉得很美好的未来。

曾经留下的足迹可以是让人骄傲的，曾经写下的故事幼稚可笑。

但是时光却是让人分外怀念，越是早先的回忆，越让人觉得记忆的永久。

如今我坚信我们都坚持了那份最纯真的美好。

二、那些屏幕以外的日子。

有人问，你最快乐的时光是什么。

我说，和某个白痴躺在她的小床垫上谈星星谈月亮的时候。

初中的时候我有很多话想说，想倾诉，可是身边空无一人。于是变为了日记，那些关于老师的中伤，同学的误会，父母的不理解。这样懦弱的情感也许只配留给自己享受，因为它不该属于现实的我，于是我把自己的心关在那个封闭的空间，不对任何人敞开。我想遇到你后，那停滞的时间终于也开始运转了。

我们从游戏里几小时几小时坐在那里聊天，到打电话的几小时几小时。那时候我家管得很严，每次都会被妈妈骂得很厉害，因此她也不喜欢打电话过来的你。但从那时开始，我变得更像一个倾听者，你的不悦，你的哀伤，到动情的时候，我就为你哭泣。你的心情复杂，你渴望的不是谁来强迫你伟大坚强，而是陪伴帮你暂时遗忘。

这个世界真的喜欢让人失望。不管是你交往没多久时日的那些男孩，还是我这边一直没结果的恋情，我们都用温情的言语为彼此拭擦泪水，直到我们见面，那真是到现在我唯一记得的和网友的见面，那一天有你，有E7。那是在我三年过后，拥有的最美好的一天。

三、about U。

你是个很随性的人，甚至有时候的你略微内向，许多的秘密选择自我承担。

你爱忧伤派系的文章，你爱听使你感慨的音乐，你爱看会让你忍不住浏览第二遍的电影。

你爱写文章，爱画画。喜好推荐很多你爱看的电影。你渴望在文字里卸下压力。

你只在自己认为有意义的事上投入精神。

你鼓励别人去爱，给予百分百的帮助，耐性地开导他人。

你十二万分投入的和Herry在一起。你总说你爱他，其实你们很合适。

你渴望奔向幸福深处。对自己。对他人。日后你会忘记辽阔天空下渺小的你曾哭泣过。在落寞的夜为谁狠狠地疼。

你仍然有那份单纯，美好的心地，认真就会得到如期的结果，乐于研究新的事物。

这就是你胜于他人，自我的优势。

四、交集的时光。

为了能和你有更多的相处，我选择了和你读一所大学。你比我大一届，我们不能同班，这是我一直很遗憾的。

但是我们还是拥有一起扯淡八卦的午餐时光；我们一起逃课（=v=b又是逃课…），只为了去吃学校外面的小吃；我去你寝室陪你住，晚上谈天说地；我们帮对方做作业，做自己最擅长的部分……

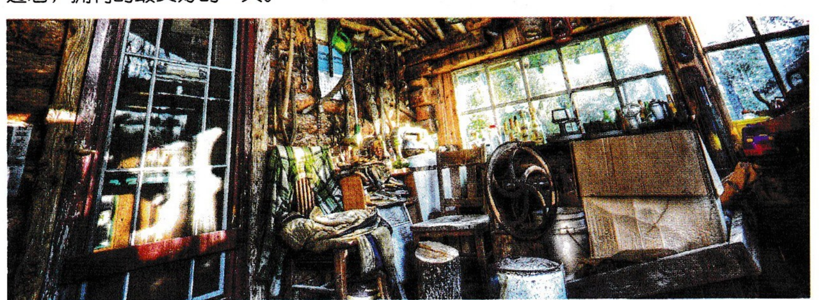
两年就这样过去了，你在六月正式告别了在学校生活的日子，我们并不害怕以后会就此不见。

学校以外的日子，我们会出来一起Shopping，吃东西，玩游戏，聊天，在一起的日子绵延且悠长，我们还有一辈子。

雨停了，所有琐碎的细节融入这个冬天，使这个冬天有了更多丰富的表情，而我所要做的，仅是记住每一个感动的瞬间。

我相信，我们将不再轻易哭泣，永恒得温暖长伴左右。

我永远的朋友。愿幸福陪伴你一生。



琉库的简单生活

发现每次我一写自己的游戏历程就会从自己5岁进游戏厅起笔，造成的后果就是——看的人不烦，写的人都烦了。于是我这次再也不要说有关于自己的游戏史了，反正从游戏年龄上来说我一定是属于骨灰级的了，这个请不要怀疑就是了！

主机支持索尼和老任

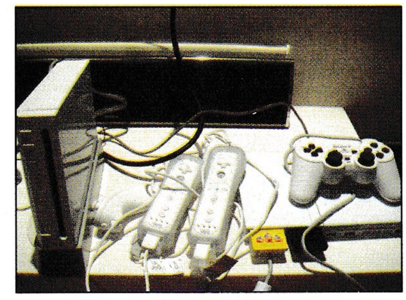
索尼的东西一直是以时尚的外形吸引玩家的，这点对我来说也不例外。然后用的东西几乎都是索尼的产品。从手机到相机，再到PSP！（旁：喂，PSP有其他牌子的啊……）不过说起外形，次世代的主机里还是Wii最好看（当然我买Wii和她的外形没关系），PS3第二吧。至于X360有点难看，而且还三红……

关于PS3

目前我的最大梦想就是买PS3。我曾经说，哪个男的给买PS3就嫁给他的话，当然这只是开玩笑的。不过说实话，事实上对于现在的某人来说，也不是没钱去买PS3，确切的说，应该是没钱去买游戏比较正确。我实在很无法理解我认识的那群玩游戏的家伙们，统统买了PS3然后下免费试玩来玩的这种做法。有些人还会对我说，你让你妈帮你买啊之类的话。每次听到这样的话，不知道为什么就生气起来。反正从小到大我都很不希望多用家里的钱，特别是那种伸手向爸妈要几千去买游戏机的事，我是做不出来的。所以现在PS3就先成为梦想好了，等到工作了再说吧，或者也可以让PS3成为嫁妆，嗯！

我最喜欢的游戏类型

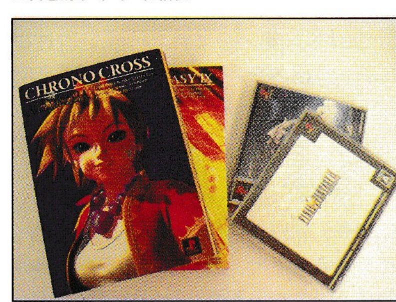
我一直觉得自己最喜欢的游戏类型应该是RPG，但是我却慢慢地发现我通关的RPG真的是屈指可数。不过原因其实是我的爱太泛滥了，而RPG的通关时间又太长了，所以我一般知道剧情就和游戏say，goodbye了……然而很多时候我又懒得去看那些所谓的剧情小说，说是懒得看其实并不是很正确，事实上是那些很雷的文笔，导致我实在是无法看下去。所以更多的时候我都是在马上就要通关的时候知道剧情的，换言之，其实我“通关”的游戏还是很多的。总结下的话，RPG果然是我最喜欢的游戏类型。



▲白色的PS2和WII=v=（黑色的PS2被弟弟拿去了）。



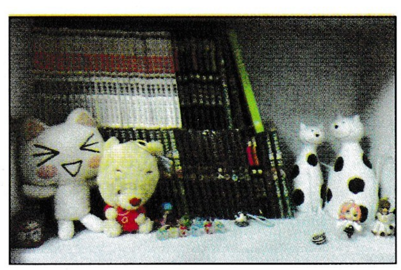
▲白色的小P，小N和相机=3=



▲托朋友从日本带回来的大爱的两个PS游戏和官方攻略本。



▲PSP的一些Z版和《FFX&FFX-2》。



▲漫画书的一部分（因为搬家了，以前的没带来）。

自我介绍

ID：琉库

年龄：21（我也奔3了）

自我介绍：说起来，我的生活可以简单的用一个字来形容的话，那就是宅。平时在学校宅，放假了回家宅。暑假能宅到在家待1个多月不出门的人，我看也就只有我了。买书上taobao，充话费上taobao，就这样我整个人都网络购物了。不过虽然我很宅，但是宅物不多。再怎么说，美少女手办对女生来说也实在太没有吸引力了……

分享

说道分享游戏这点，一直觉得自己处于独乐乐的状态，本身扮演玩伴角色的表弟退出家用机家族后我就一直是一个人玩游戏了。偶尔他来家里玩的时候会一起玩，不过还好我喜欢的RPG一般都只是一个人玩的游戏类型。如果说到和寝室一起共享游戏机的话，好像也就只有我的小P和小N了，因为她们带起来比较方便。于是很多时候事情会演变成室友拿着我的小P或者小N在玩游戏，而我在看动画，或者做别的什么。然后就有了这样的结论，“众乐乐”这点想通过掌机来达到真的很困难。

我的宝贝们

对一般女孩来说，也许满衣柜的漂亮衣服是宝贝，也许各种高级的化妆品是宝贝，也许是各种粉色的小东西。不过对于一个ACGfans的女孩来说，最最大的宝贝是家里是那些自己辛苦攒钱（至少是对于我来说是这样）买来的主机，满书柜的杂志和漫画，快放不下的Cosplay衣服。虽然我妈对这些东西很是无语，不过妈妈是个很开明的人，从很小的时候就没有反对过我看漫画和玩游戏（Cos是大学才开始的）。



▲多到死的Cosplay的衣服的其中一部分。





Cosplay

Cos事实上是我进大学后才开始接触的东西，高中的时候由于在小城市里，所以根本没有玩Cos的机会。也因为这样我很羡慕高中就开始玩Cos的人，和他们比起来我永远是后辈。不过说到爱的话，我是不会比他们少的，从我2年来堆积的衣服数量就可以看出了。而且我也不喜欢去卖自己Cos的家当，因为那都是我的爱嘛。

对我来说目前Cos方面的最高荣誉就是得过“ChinaJoy Cover Coser封面大赛”的小奖，上过杂志。也许有人会说，真正喜欢Cos的人应该不会去在意荣誉什么的东西。但是事实上是人的话都会在意这些的，无欲无求就直接出家了……虽然我绝对不会为了一点荣誉去和别人针锋相对，或者是心机重重的算计他们，但是出点小名嘛，也绝对算不上什么坏事吧。













关于性别

其实很多时候我都喜欢说自己是男生，从QQ性别，到论坛ID的性别，由于这个原因，我到现在也没去过城寨的女性专区。不过我想一改男生性别进女性专区的人一定不会少。再说一件很无语的事是，有一次在论坛Cos区发Cos，因为ID性别是男而被人说是伪娘，很雷很无语。如果要问起我喜欢说自己是男生的理由，我还真不知道为啥（我绝对不是GL）。也许是很多人对待女性玩家的不同态度，而我又很不愿意成为被特殊对待的对象造成了我喜欢说自己是男生这点吧。不过事实总是摆在面前的，我是女生的这点是无法改变的（除了变性）。

一二事No.1

打开电脑的第一件事是开QQ，第二件事是开网页。主页的设定是levelup首页，虽然LU的网速一直有点慢。就像老爸们打开电脑开凤凰财经一样，我也会去看新闻，只不过我看的是游戏新闻。

一二事No.2

最近整天喊着要减肥，于是室友对我说的最多的一句话变成，你怎么一年四季都在喊减肥。想来的确是这样，因为每次瘦了一点我就又开始大吃大喝，然后就又胖回来了，这算是恶性循环吗？

一二事No.3

说到冬天买衣服的问题，我妈最近一直在对我说，去件外套什么的吧。于是就这样，她一上街就把我往衣服店里拉（好吧，那么大了还和妈妈一起逛街，我是囧人）。不过我的名言是，有什么好买的，和我之前那件差不多嘛。



Lilith

文：旺达的眼泪

{uno}

我将自己的全部，填塞进狭小的房间
冰冷的空气，我和我缓慢的呼吸
世界，成了触手可及的牢笼
闭上眼睛，吞噬回忆的甜蜜

{due}

日落时分的孤单，随风声滴答作响
褐色的藤蔓悄无声息，滑过斑驳残破的墙壁
它静静缠绕我的思想，刺破皮肤
鲜血浇灌了腐败的躯体

{tre}

紫色的蔷薇张开眼睛
默不作声张望我的孤寂
她把我的叹息当做拂过脸庞的微风
我的眼泪成了她手掌闪烁的露滴

{quattro}

世界用六个字母为我命名
我用悲伤禁锢世界
藤蔓缠绕我的思念
思念用记忆绽放蔷薇
蔷薇亲吻我的歌声
歌声遗忘了我深爱的人

{cinque}

我想念月光的时候
月光在哭泣
在这个狭小的世界
时间停滞在回忆的幻觉里
有一天蔷薇凋谢成紫色的小溪
带着我的愿望一起埋葬进泥土里

{sei}

在梦中触摸你的发丝
微笑着望向你的眼睛
亲吻的空隙
拥抱的距离
就这样沉睡进地下
成了不会说话的根茎

{sette}

当你采摘下娇艳的玫瑰
向别人表达深沉的爱意
却仍然一无所知
我卑微沉默的秘密



编注：Lilith——莉莉斯是亚当的第一个妻子，由上帝用泥土所造，因不满上帝而离开伊甸园。段落间的小标题为意大利语中的数字1到7。

LOVE IS UNDER THE SKY

文：若鹏

远在异域他乡的你，如今是否依然记得我呢？或许不会吧。多年过矣，曾经的男孩却依然无怨无悔地守着那份刻骨铭心的爱，默默地等着你归来。

记得在梦里，没有哪一回你会缺席，是的，我们肆意欢笑，尽情飘舞，看着那在眼中的娇颜时刻致以的笑靥如花，我不禁亦回以笑颜。席地而坐，欣赏着你那婀娜多姿的身段，翩翩起舞的姿态，倾国倾城的面容，突然觉得，我真是天底下最幸福的人儿。

此生有你，别无他求。

但终究是镜花水月，梦总有消逝的时候，每当归返现实，看着相框中的你，心头总是万分沉重，似乎有着什么压迫般，每当这时，我总是忍不住将你的相片取出，怀抱着她，久久不语……

在那个年少轻狂的岁月中，单相思对于我而言是痛苦的，是彷徨的。无奈天生脸皮薄，每当在课堂上偷瞄你而被你眼角的余光捕获时，我真是觉得相当窘迫呢，长久以往，聪慧可人的你想必也已经察知了我的心意吧。

就在我构思已久，终于想要鼓起勇气，渴望将自己对你多年来的特殊情感向你表达的那天……

久久等待，未果，遂起疑问，等待。在晚自修时，班主任将为什么今天你没有来学校的原因告诉了在座的我们。晴天霹雳！这，这也太过于戏剧性了，你为什么不晚点才随同父母到国外去生活呢……就在我怨天尤人的时候，班主任叫住了我，让我放学后私下去找他。

悦耳的铃声响起，在我的眼中，其余的学子就像是归巢了的鸟儿般，一路欢声笑语，踏着轻盈的步伐，开心地离校，唯有我，阴沉沉的，当时心情真是遭透了，面见班主任，自然不能是摆着貌似谁都欠你债务的扑克脸，所以，我很快就收拾好了心情，强迫自己要镇静，心态要平衡。

“云馨临走前，托我将这东西交给你……唉，我也是过来人了，鹏，你好自为之吧。”

拼命的忍着那欲夺眶而出的泪滴，我默默地从班主任手中接过了那副被细心编织的淡红毛绒手套。

现在，你是否依然记得我呢？ LU



那份爱恋与不悦

文：海絲特

如果要说最喜欢男生身体的部分，那就是手了。很大的骨架，持久不变的温度，好像什么样的爱都能被保护得暖暖的，拽得稳稳的。他们一只手可以倒着拿紧那么大的篮球，可以在捏紧的时候骨头发出喀拉的响声，这些至少在看到别的女生可以之前，我都认为是男生特有的，完美的手。

看女生我还是喜欢从手开始，这或许缘自我那双常被夸奖漂亮又细嫩的手，当然我自己是一直没察觉的。不管怎么说，在喜欢的男生从操场离开的时候，也只有和女生一起牵着彼此柔软的手去小卖部，非常亲昵，谁也不能轻易扯开。

很难想像当一直关系很亲密的女生要结婚的时刻，那天我或许会失神走上车子川流不息的那些新建的八车道，在翻过栅栏后被撞飞。其实杀掉新郎后，和新娘双宿双飞比较划算。

那在高中时候的爱恋，拿到现在看，会忐忑地质疑自己曾经拥有的情感。即便它的温存能怀念起一丝旧时的微笑，可本质上已呈现的浮光让人刹时感到陌生。仅仅让人一直安心的，是当时始终能明白自己想法的女朋友，就像刚倒进杯里的红茶叶，能确确实实明白彼此最需要什么温度的热水。因为即使是现在，女朋友也是一直存在的。

高中喜欢逃课，然后和喜欢的男生翻墙出去乱走，牵着那双完美的手，自己被温柔地注视，他们无一例外很欣喜地走着。但现在看来，还是一个人快乐，因为那些纠长的情感只会让人难过，而我宁愿自由自在的，我不会难过，心里总觉得男生只能带来更多的泪水和愤愤不平的一些骂名。

那份爱恋与其给予会带来很多不悦的男生，不如留给女生。大家都是女生，所以不会介意对方什么，就像歌里唱的："你了解我所有得意的东西，才常泼我冷水怕我忘形，你知道我所有的丢脸的事情，却为我的美好形象保密。"

在告白被拒绝后踌躇不知如何的时候，会有一只手拍到头上，然后拉着自己就跑。气喘吁吁地奔到操场后，一起跪坐在那，因眼泪模糊的双眼里，是女生的笑颜，与随后安慰的拥抱。只有女生懂。

就算食堂饭很难吃，还会每天都陪我去食堂享受猪食，接受猪食的折磨。每次都帮我选角度很好的位子，那个喜欢的男生被看得一览无余。只有女生懂。

那个被整夜整夜的说着的人，那些整夜整夜的哭泣，以及操场旁边的墙上别人用各种方法留下的话。我们拿着尖尖的石头，一遍又一遍地写着那些横竖撇捺。真的只有女生懂。

女生之间，即使天不长地不久，依然不求回报，就这样单纯的在一起。我们这一生会邂逅数不尽的人，遭遇连绵的爱，而那些美好相处，取决于你用什么心态对不同的人，是否有善待别人。

高中所谓喜欢看篮球赛，除了真正热爱体育的女生，又有几个不是在心里皱巴巴的看着那些烈日下挥洒的汗水，看着那些和小说漫画里完全不一样的动作扭曲的赛场，这里没有闪光点，没有流川枫，连樱木都没有，只有女生懂，笑呵呵的脸上，心里是怎样的不悦。

喜欢的男生，理想的男生，交往中的男生，女生给予你们的那份爱恋真的是天下无双的大，尤其在交往中的男生，我们是抛弃了和女生的相处时间来到你身边，所以什么不满都收起来，一起度过一个又一个美好而温暖的日子。LU

注：作者说，其实这篇文章的完整标题是"那份（对女生的）爱恋与（对男生的一点）不悦"。



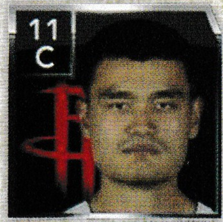
NBA 游戏面孔 2009

FACES OF THE NBA

去年11月我们做了一次《NBA游戏面孔2008》的特辑，对不同游戏系列的同一位球员进行比较，不少读者都表示挺有意思。今年的NBA已经再次打响，我们再接再厉，继续为大家带来今年的球星面孔秀。相比去年的12人阵容，今年的阵容有所缩减。我们尽量剔去了那些已经做的很完美的球星，像是加内特、詹姆斯、阿里纳斯，加入了一些新的面孔。当然所有挑出的球员实力都非常强劲。曾经在今年引起争议的姚明的游戏面孔也会为大家呈现出来。

其实从今年的游戏实际截图可以看出，次世代的篮球游戏画面已经到了一个相当高的水准，即便是去年让人想直接砸了盘的“《NBA：Featureing The Life》系列”今年也有着让人惊喜的进步，当然整体来看和《NBA 2K》以及《NBA Live》两大强者还是有不小的差距。

就算是实力接近的《NBA2K》和《NBA Live》的球员面部表现也各有特色，比如《2K》中的球员建模其实相当精准，只是缺乏光照、阴影和汗水的效果，难免有种纸片的感觉。《Live》的球员面部立体感都比较强，但似乎汗水效果又过于突出了。废话不多说，还是赶紧看看今年的球星们在游戏中的表现如何吧！



姚明
Ming Yao

球队	休斯顿火箭
位置	中锋
生日	1980-09-12
身高	2.29米
体重	140.6公斤

今年玩家们曾因为《2K9》的姚明形象变差而掀起了罢玩风波。平心而论，尽管这次2K把姚明的脸做得有几分兵马俑的神韵，略显呆板，但和照片比起来还是非常像的，只是颧骨不够突出，缺乏了点立体感而已。再看看《NBA09》里的造型，简直没有一点相似之处，这样的建模水准实在是太丢人了。综合比较《Live》版胜出无疑。

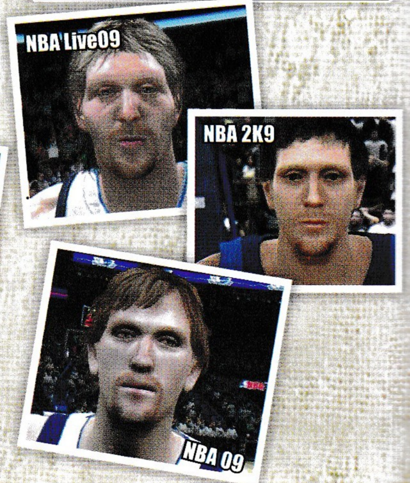


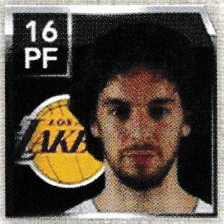
德克-诺维茨基
Nowitzki Dirk

41
PF

球队	达拉斯小牛队
位置	前锋-中锋
生日	1978-06-19
身高	2.13 米
体重	111.1 公斤

之所以诺维茨基再次入选完全是因为诺大叔的外形过于不羁了，以至于每年的建模都笑点十足。去年像比尔·盖茨，今年倒是不像了，但怎么看都不像他本人。尤其是《Live》版的德克整个一欧洲伐木工，双眼呆滞的可以。而《2K9》版的也差点意思，倒是《NBA09》的比较像。

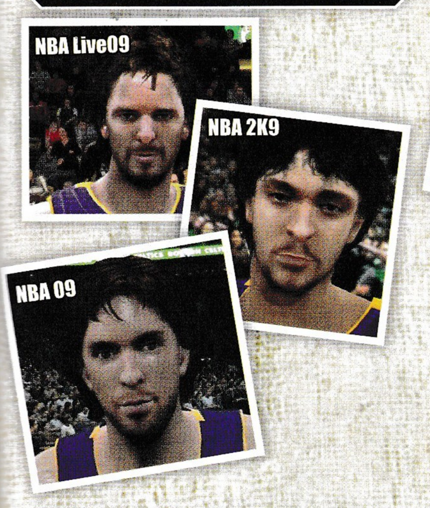


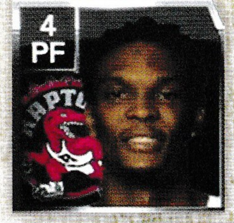


保罗-加索尔
Pau Gasol

球队 洛杉矶湖人
位置 前锋-中锋
生日 1980-7-6
身高 2.13米
体重 117公斤

加索尔和诺维茨基可谓是死对头，两位同样类型的欧洲球员虽然在球场上胜负难分，但在游戏里加索尔的面孔相似度绝对胜出，简直是如见本人。尤其是《2K9》版的加索尔，那个神态实在是太绝了。《NBA09》的建模非常好玩，活活把一个欧洲糙哥变成了日式帅哥，仔细看还挂着甜美的微笑。

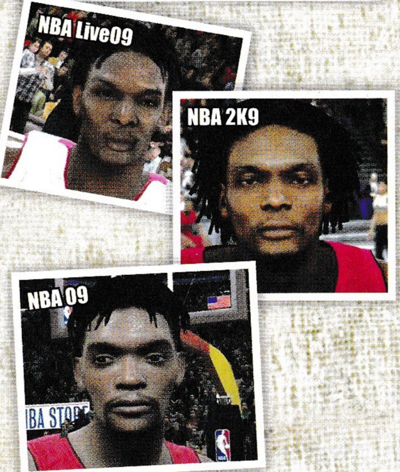


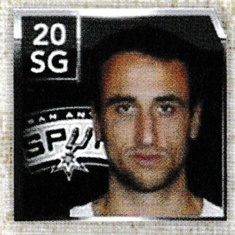


克里斯-波什
Chris Bosh

球队 多伦多猛龙
位置 前锋
生日 1984-03-24
身高 2.08米
体重 104.3公斤

波什是联盟内唯一一名场均得分22分以上，投篮命中率超过50%，罚球命中率超过80%的球员。显然《2K9》还原度最高，另外两个系列简直就是在糟蹋这名全明星球员。尤其是《NBA09》的建模就像在他的脑袋顶上扔上一堆海藻来敷衍了事。



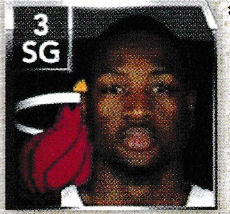


吉诺比利
Manu Ginóbili

球队 圣安东尼奥马刺
位置 得分后卫
生日 1977-07-28
身高 1.98米
体重 95.3公斤

这位刚代表阿根廷队在北京奥运会上取得男篮冠军的球员绝对算是一位国际巨星了。可惜《2K9》似乎对于塑造消瘦的球员不那么擅长，他们做出的吉诺比利不但左右脸极为不对称，而且贼眉鼠目完全没有本人的神韵。而《Live》版的则要传神许多。

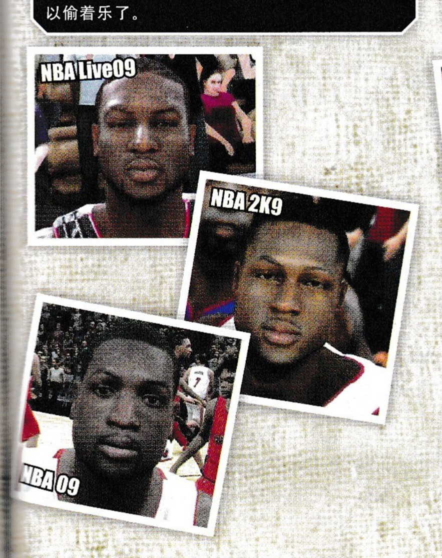


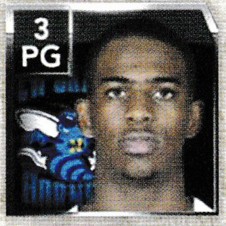


德怀恩-韦德
Dwyane Wade

球队 迈阿密热火
位置 组织后卫
生日 1982-01-17
身高 1.93米
体重 101.3公斤

这位有着乔丹接班人潜质的球星在去年的游戏面孔中被塑造的实在是糟糕。幸运的是，今年三个游戏系列在对他的刻画上总算是有了突破，而且是整体的提升，厚唇细眉的形象总算在今年打了一个漂亮的翻身仗。韦德，你可以偷着乐了。

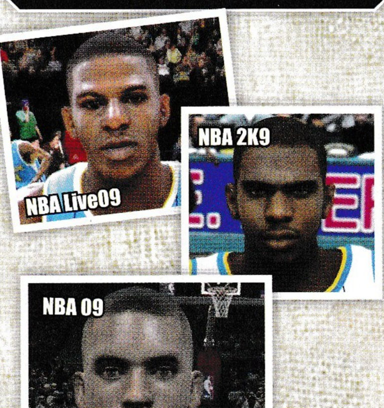




克里斯-保罗
Chris Paul

球队 新奥尔良黄蜂
位置 控球后卫
生日 1985-05-06
身高 1.85米
体重 79公斤

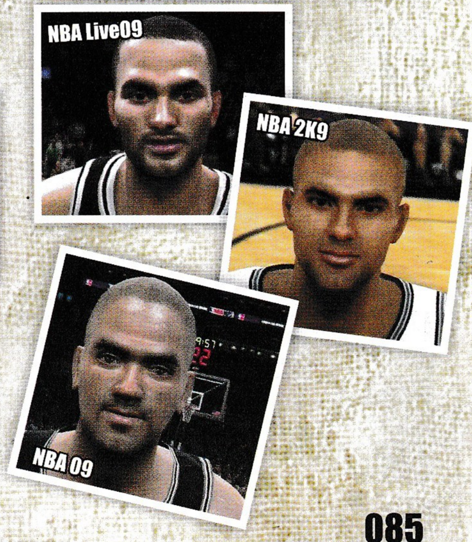
这位正在联盟里越来越具有领导力的强大后卫可能还没有得到三家厂商的足够重视，就像去年的韦德一样，几乎是三款游戏三个模样。《2K9》版的保罗有着粗重的几乎要连起来的眉毛，算是其中最像的一个建模吧。希望来年的新版游戏能给他带来好运。



托尼-帕克
Tony Parker

球队 圣安东尼奥马刺
位置 控球后卫
生日 1982-05-17
身高 1.88米
体重 80公斤

这位面孔独特的法国控位有着让人过目不忘的特色。显然《2K9》在对这些非巨星的球员描绘上要比其他两个系列用心得多。这一版的帕克简直就是照片级的，甚至连他下巴处微小的凹陷也表现得很好。而《Live》在这位球员的面孔表现上完全失准，他更像是一个恶霸，而不是有着亲切笑容的帕克。



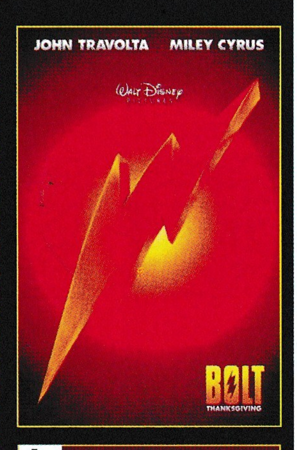
电影 COMING SOON

雷霆战狗

片名： Bolt
导 演：拜隆·霍华德
主 演： 麦莉·赛鲁斯
上 映：2008年11月21日

迪士尼第四部3D动画，请到饰演孟汉纳走红的麦莉担任配音，讲述一只自认为拥有超能力的明星小狗Bolt的冒险故事。

Bolt是只动作片狗明星，在银幕上无坚不摧的它，自认为拥有超能力，在一次从好莱坞到纽约的路上，Bolt意外的落单了，面对真实生活里的危险，它必须徒步穿越美国二千多英里的旅 ，并与被丢弃的家猫Mittens、小女孩Penny，以及一只躲在透明塑料球里的胖老鼠Rhino一同完成旅程……



看点

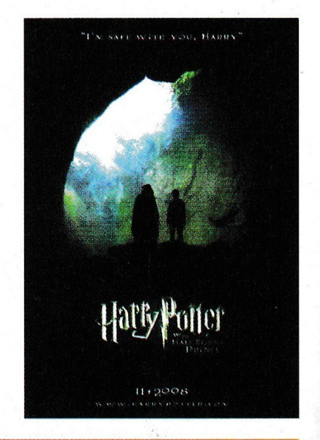
讲述电影大明星在现实生活中无能的影片我们看过不少，但是这次换成了一只可爱的狗狗。预告片里除了狗狗Bolt之外一群个性十足的配角们几乎个个出彩，尤其是那只可爱的胖老鼠Rhino的表现非常值得期待。

哈利·波特与混血王子

片名： Harry Potter and the Half-Blood Prince
导演： 大卫·耶茨
主 演：海伦娜·邦汉·卡特 、艾玛·沃特森、丹尼尔·雷德克利弗
上 映： 2008年11月21日

哈利在德思礼的家里焦急地等待着校长的来访，邓布利多带他到一个神秘的地方，告诉了他和哈瑞斯制服伏地魔的方法。在魔法学校，哈利、罗恩和赫敏继续着他们三人小组的学习，时时相互鼓励和玩笑。斯内普教授仍时不时找哈利的麻烦。

在一次课上，哈利和赫敏无意中发现了一本奇怪的小书，书上标注着"本书为混血王子的财产"。这本名为《高阶药剂工艺》的书，每一页上都有混血王子详细的手写注释。繁重的功课让哈利没有时间来研究此书，但在关键时刻这本书总能带给他好运。一天，斯内普让他去参加一节课，这节课让他想到了《高阶药剂工艺》一书与混血王子的关系……



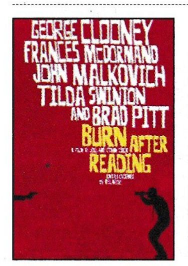
看点

尽管书已完结，但电影版将会是哈迷们的新的寄托。要知道这一部的原著可是在系列中比较出彩的。不过令人担心的是，这一部将仍由前一部不受好评的导演大卫·耶茨执导，希望这次他不要再让我们失望了。

DVD COMING SOON

阅后即焚

主演：乔治·克鲁尼、弗朗西丝·麦克道蒙
上映日期：2008年9月12日

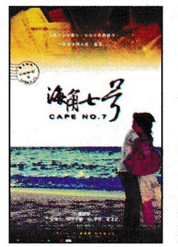


本片改编自前美国中情局局长斯坦菲尔德特纳的小说《高度机密：总统、中情局局长和特务》，斯坦菲尔德特纳曾于1977年至1981年间担任过美国中情局局长。

导演科恩兄弟将原来的故事做了一些改变，把电影拍成他们最擅长的黑色喜剧。故事的主要剧情为：一个中情局特务在撰写回忆录时，丢掉了一张储存了自己手稿的光盘。随后发生了一系列令人匪夷所思的事情。

海角七号

主演：范逸臣、田中千绘
上映日期：2008年8月22日

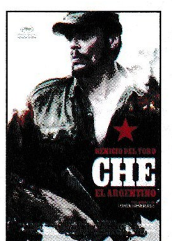


六十多年前，台湾光复，日本人撤离。一名日籍男老师只身搭上了离开台湾的船，也离开了他在台湾的恋人：友子。无法当面说出对友子的感情，因此，他把怀念与爱恋化成字句，写在一张张的信纸上。

六十多年后，台湾的样貌早已完全改变，各个角落的人为生活而努力，一个偶然的机会失意乐团主唱阿嘉、只会弹月琴的老邮差茂伯、在修车行当黑手的水蛙这几个不相干的人，竟然要为了度假中心演唱会而组成乐团，并在三天后表演，这点让日本来的活动公关友子大为不爽，对这份工作失望透顶，每天顶着臭脸的友子也让待过乐团的阿嘉更加不高兴，整个乐团还没开始练习就已经分崩离析……

阿根廷人

主演：本尼西奥·德·托罗 、弗兰卡·波滕特
上映日期：2008年9月5日

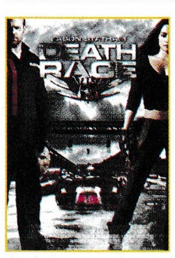


导演史蒂芬索德柏，花七年功夫将南美浪漫革命者切格瓦拉的生平，拍成四个半小时的电影。本片分成两部份，第一部分是从一九五五年在墨西哥，古巴革命领导人卡斯楚的兄弟介绍格瓦拉给卡斯楚开始，革命游击队如何组织作战，一直到一九五九年古巴革命成功，推翻亲美的巴帝斯塔政权。

中间穿插一九六四年切以古巴工业部长身分在联合国大会中，发表反美国帝国主义的演讲内容。第二部份则以一九六六年他化妆潜入波利维亚，领导波利维亚游击队对抗政府军，但因从政治斗争到民众没有革命意识等诸多因素，领导古巴革命成功的切却在美国中情局策划的军事行动中被捕，失去战场的切于一九六七年十月九日壮烈成仁于玻利维亚。

死亡飞车

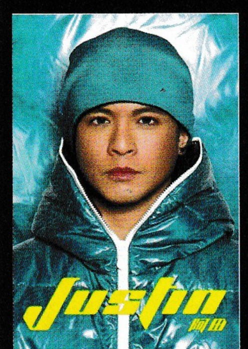
主演：杰森·斯坦森、琼·艾伦、伊恩·麦克什
上映日期：2008年8月22日



本片翻拍自1975年的那部由史泰龙主演的《死亡飞车》。故事的背景设定在2020年的纽约，那时美国已人满为患，监狱里更是拥挤不堪。各式各样的罪犯聚集在监狱里，都翘首以待“死亡飞车”比赛的进行，这是世界上规模最大，同时也是最残忍的汽车比赛。你可以用各种喷火器、枪支、手榴弹武装自己的车子，同时也必须躲过其他罪犯对你有组织的枪击，直至冲过终点线。前赛车手杰森一入狱就被典狱长要求必须再进行一场比赛才可以出狱与家人团。 为了赢得自由，杰森不得不答应下来，参与到这场死亡车赛之中……

阿田

●专辑歌手：侧田
●发行公司：金牌娱乐
●发行时间：2008年9月30日
●语言：粤语



由雷颂德创作的《未输》，歌词中透露了唱出Justin努力向上的心声，为在演绎上特别加入了跳舞元素，他更找来海外舞蹈员伴舞来配合新歌的舞步，以加强他的跳舞功力。另一曲派台歌《三十日》由侧田亲自作曲，方杰填词的最新情歌，歌词中抒发对恋人的思念。但和上张《JTV》死守着一大堆要死不活的便秘旋律相比，这张新作可谓又回到《Justin》和《No Protection》两张专辑的基点：精致、细腻却流畅的旋律；主打以粤语流行曲为基调的R&B小曲；不多不少的运用多元化来填充专辑的丰满度。对于侧田来讲，少一两点，他的音乐会因为保守而无趣；而再多一些，同样会因为激进而迷失自己的本性。他是一个K歌唱作人没错，但他更是一个做精品K歌的唱作人。

Love Exercise 爱的练习语

●专辑歌手：蔡依林　●发行公司：百代音乐
●发行时间：2008年10月30日　●语言：英语

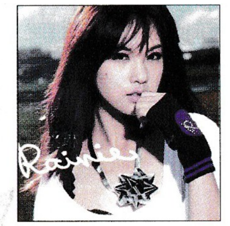


此英文翻唱专辑的主题是谈情说爱的经典情歌，同时还在专辑发售的同时推出她的第三本英文书《Love Exercise 爱的练习语》。内涵Jolin的首张英语专辑、英语互动光碟和写真教学书。

这是一本让人边听经典英文爱情歌曲，边练习英文爱情用语的超值实用CD书，收录10首不同年代对Jolin别具意义的歌曲，在恋爱的不同状态阶段中，Jolin藉歌和大家分享她的爱情感言，并针对每首歌中的爱情单字、片语，教大家实用的爱情例句，在听歌的同时，也可以学习英文，下次遇到心仪的白马王子或甜心公主时，可以派上用场向他告白唷！就让我们和Jolin一起在动听的旋律中、感性的文字里，一起经历回忆属于爱情的每一种感动吧。

半熟宣言

●专辑歌手：杨丞琳　●发行公司：新力博德曼
●发行时间：2008年11月07日　●语言：国语



可爱教主不只有可爱，这次杨丞琳要告诉你她可以勇敢去爱——新专辑中最耀眼的曲目要数是由苏打绿主场吴青峰全力打造的词曲《带我走》了。由主歌一开始的独自呢喃、副歌抒情摇滚渐渐加强力道，到C段钢琴、弦乐、鼓点强力堆砌出澎湃的最高音，瞬间又要落下回到温柔但坚定的《带我走》，使得歌曲层次分明，充满力量，算得上是杨丞琳在唱风上的一大突破。

为演绎这首歌曲，杨丞琳不但刻意减少了过去演唱抒情歌时的那种柔弱、甜美的感觉，还特地透过练舞、上健身房运动加强了肺活量，毕竟是第一次唱这种温柔中却带有摇滚力道的歌曲，让丞琳整个人是战战兢兢，丝毫不敢松懈。在此专辑中我们可以看到杨丞琳除了小女生的温柔抒情歌或是古灵精怪的快歌之外的全新歌路。

无人生还

●作者：[英]阿加莎·克里斯蒂　●出版社：人民文学出版社



这是阿加莎·克里斯蒂最经典、最扑朔迷离的小说。古老的童谣就像诅咒一样笼罩着所有人，似乎有一双神秘的眼镜在时刻窥视着这场死亡游戏，到访者就像消失的印地安小瓷人一样一个又一个地走向死神……

阿加莎曾说过：“写这样一篇小说显然是非常有难度的，而这个念头一直在我脑中挥之不去。十个人都得被杀，而故事不能显得太过荒诞，又不能把凶手写得太明显。经过非常仔细的计划后，我写出了这本书，并对之非常满意。”

一个人的电影

●作者：格非 / 贾樟柯　●出版社：中信出版社



当一个人和电影相遇的时候，电影也就成了人生的一部分。

本书全部都是著名导演、著名作家对电影的情感和感觉记录。

张艺谋、贾樟柯、田壮壮等国内顶级导演，台湾电影教母焦雄屏，以及著名作家格非、王朔、李陀、毛尖为你讲述他们的电影人生。那些在他们的生命中留下痕迹的电影，以及由此唤醒的已然流逝的青春流年，和一个时代隐约的背影。

嫌疑人X的献身

●作者：（日）东野圭吾　●出版社：南海出版公司



日本有史以来唯一一部同时摘取三大推理小说排行榜年度总冠军的顶尖杰作。它讲述百年一遇的数学天才石神，每天唯一的乐趣，便是去固定的便当店买午餐，只为看一眼在便当店做事的邻居靖子。

靖子与女儿相依为命，失手杀了前来纠缠的前夫。石神提出由他料理善后。石神设了一个匪夷所思的局，令警方始终只能在外围敲敲打打，根本无法与案子沾边。石神究竟使用了什么手法？

文编 玛鲁斯

01 无双的开场白
02 信~你好~十五岁的我~（安吉拉·亚纪）
03 水母、流星（大冢爱）
04 花火（Mr.Children）
05 音乐小特辑 Warm wishes at Thanksgiving
06 感谢（RSP）
07 谢谢（SMAP）
08 谢谢你（SunSet Swish）
09 感谢（奥村初音）
10 谢谢（KOKIA）
11 谢谢（FLOW）
12 All of me for you（关8）
13 听歌品剧：崖上印象
14 サンゴ塔
15 ポニョ来る
16 海のおかあさん
17 フジモトのテーマ



《游戏城寨》月度音乐排行榜 VOL.7

策划＆文：方寸
统筹整理：AC米男

综述：

1.Mr.Children的《花火》凭借超高的票数摘得了本期的桂冠，远远地将第二名大冢爱的《水母、流星》甩在后面，当然这也跟日剧《空中救援之路（Code Blue）》的超高人气不能分开，作为它的主题曲，《花火》也同样打动了相当多的日剧迷。

2.《水母、流星》是大冢爱的出道五周年纪念单曲，在本期一举挤入榜单，并取得了第二名的好成绩，新曲子的风格广受好评，小爱的新老乐迷们无不喜欢。

3.《风中的信》果然不负众望，它让alan成功三连，保持了榜单前三的位置，当然这也是alan实力的证明，相信她将很快成为一名巨星的。

4.动画作品的主题歌依然是榜单上的常客，看来我们LU的宅男宅女们还是习惯通过ACG作品来接触流行音乐啊。

5.本期的榜单又是进行了10换10的更替，而欧美艺人的作品也还是在前十名外徘徊，James Morrison、Ne—Yo、Daniel Powter眼看着就要挤进前10了，可还就是差那么几票，也着实让人觉得惋惜。

花火　歌手：Mr.Children　TOP 1

选自唱片：花火（单曲）
发行日期：2008年09月03日
唱片公司：TOY'S FACTORY

简评：

距离上张单曲《GIFT》发行一个月之后，Mr.Children发行了他们的第33张单曲，主打曲目《花火》当然是整张单曲集中最耀眼的一首歌，紧凑的编曲配合气势强劲的伴奏，Mr.Children在演唱时也显示出了一种道劲韧性的感觉，歌曲的旋律轻快，歌词励志，甚至他们早期作品的影子，“进化了的POP”这样的称赞也算是名副其实。同时也是日剧《空中救援之路（Code Blue）》的主题歌。

网友简评：

这首歌配合日剧给人很振奋的感觉，在我印象中Mr.Children的歌一直都是这个样子的，让人振奋，让人有一种向前冲的感觉……这首歌还有吉他的一个版本，收录在《空中救援之路》的原声集中，在听吉他版的时候突然觉得很伤感，但是伤感中又有些催人奋进的东西……这首歌很好的配合了日剧的主题，剧中的主人公们也是在不断的失败之后，又不断的向着自己的目标冲刺。（LU会员：356285883）

以往，只习惯在众多歌曲中来寻找一个安慰自己的声音。这次，既然被感动了，就要去承认！Mr.Children的音域，治愈下我那烦闷的心吧……（LU会员：千颜姬）

CB的主题曲呢，开始的旋律很熟悉，慢慢听下去就会觉得很感动。（LU会员：阿琥弥）

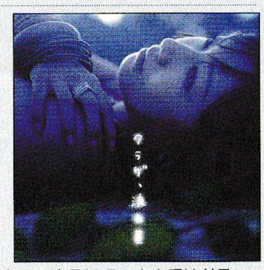
夕阳，归家的孩子。花朵，灿烂的绽放。新单曲依旧情感至深，孩子先生风格大好。（LU会员：李珍珠）

被那淡淡的忧伤感动了啊！旋律也符合我的审美！（LU会员：嫁人也不告诉我一声）

Mr.Children的歌曲无需多言，朗朗上口的曲调，让你第一次听就会喜欢上这首歌。（LU会员：waerhala）

水母、流星　歌手：大冢爱　TOP 2

选自唱片：水母、流星（单曲）
发行日期：2008年09月10日
唱片公司：Avex



简评：

5年前的9月10日，大冢爱以单曲《桃花花瓣》正式出道，在5年后的今天以动人新作《水母、流星》作为最好的纪念。新单曲的风格广受好评，被认为是经典作《金鱼花火》和《プラネタリウム》的结合，抒情之作，非常感人。至于为什么会叫做《水母、流星》呢？大家看这首歌PV就知道了，因为是在湖边取景，水面上闪闪发光的水母就如同流动的星光一般，非常美丽。而小爱也在单曲的签名卡片上写到：我的音乐传递给大家已经5年了，发现自己手中有许多宝物，当然不仅仅只是大家的笑脸。现在就这样写着信给你的我，也这样成长着。因为有你看着我的信，听着我的音乐。明天也希望可以包含着自己的心情唱歌。很多感谢、很多幸福，送给你。

网友简评：

静静地听着小爱的歌不由自主地就沉浸其中。（LU会员：绫波セナ）

有些感情，注定痛苦，那不像金鱼花火，一点一点刺痛人心，而是好比追风筝的人，在夜空中，守望着不曾出现的水母流星……看，那份感情有如クラゲ 流れ星，出现，泯灭……遗落一席华美的碎梦，如此无力。金鱼花火，水母流星，你的笑言，夏日午后，早夭折，死亡，重生，为你千千万万便，以及他们说的话……他们说：只要努力，就能获得相当成果的世界，在这世上根本就不存在。他们说：从以前到现在，最可怕都是人。（LU会员：×〇□△）

风中的信　歌手：alan　TOP 3

选自唱片：风中的信（单曲）
发行日期：2008年09月10日
唱片公司：avex trax

简评：

来自中国四川的藏族歌手alan于9月带来的新单曲。本次的新作也是地球5元素地、空、风、火、水的5连发单曲中的第三弹，主题是风。本次的新单曲alan大胆尝试了J-Rock曲风，封面的复古和摇滚的曲风形成了强烈对比。曲子整体来说还是保持了原有的水准，在PV的拍摄中也化了烟熏妆，是一次新的突破，而且在发行的4天内就登上avex前4名的好成绩。

网友简评：

封面的alan……这是，第一次以颜色来说推荐理由——粉红。不过放在10月那很不巧了，碰上最近女性谈论话题十分高的"粉红丝带"。DVD里的alan……突然是黑色的女王装扮，压抑又神秘，这应该风吹过耳边的颜色……粉红与黑夹杂在一起，风与声相互揉融，问自己：有多久心中无色彩？是否还记得找回属于自己的色彩、自己的声音。（LU会员：千颜姬）

miss you　歌手：伊藤由奈　TOP 4



选自唱片：miss you（单曲）
发行日期：2008年09月03日
唱片公司：Sony Music

简评：

2008年初伊藤由奈为她本人代言的饮品"伊藤园100%果汁饮料"拍摄了广告，广告播出之后，背景主题曲《Mmiss you》的旋律让人留下深刻的印象，于是乘势推出CD。这首略带苦涩的情歌，新单曲发挥了Yuna音域广阔，节奏感强的的特点，让你感受夏天的另一种味道。这次不是那种先声夺人的风格，多听几遍才可以慢慢品出其中的味道。

网友简评：

优美的旋律配上YUNA的歌声，很好的诠释了想念的感觉。（LU会员：绫波セナ）

偶然的几率　歌手：GIRL NEXT DOOR　TOP 5



选自唱片：偶然的几率（单曲）
发行日期：2008年09月03日
唱片公司：Avex

简评：

日本Avex唱片20周年的超大型新人组合GIRL NEXT DOOR，由女主音千纱、吉他井上裕治和前Day After Tomorrow的键盘手铃木大辅组成。GIRL NEXT DOOR的首张单曲《偶然的几率》是一首节奏较快的舞曲，继承了上世纪90年代的Avex式明快曲风，甚有早期Every Little Thing和滨崎步的影子。

Music Traveler　歌手：BENNIE K with SOFFet　TOP 6



选自唱片：Music Traveler（单曲）
发行日期：2008年09月03日
唱片公司：FOR LIFE MUSIC ENTERTAINMENT

简评：

BENNIE K的两位成员YUKI和CICO在美国留学时认识，由于志同道合，回到日本后组成BENNIE K，由YUKI担任主音，CICO任Rapper，并于2001年正式出道。他们的曲风结合了朋克摇滚和流行的R&B曲风。新歌《Music Traveler》能让大家体会到日本人学习外来文化并将其加工打上日本烙印的本领。

继续的世界　歌手：中川翔子　TOP 7

选自唱片：继续的世界（单曲）
发行日期：2008年09月10日
唱片公司：SME Records

简评：

虽然已经完成了父亲的遗愿，出色地完成了红白歌会的演出，日本"新博客女王"的秋叶原系新生偶像中川翔子却并没有停止自己在歌手道路上的脚步，在为TV动画《天元突破 红莲之眼》演唱过开场曲后，中川又紧接着为该片的剧场版——《天元突破 红莲篇》演唱了主题曲《继续的世界》，这也是她的第六张个人单曲。

网友简评：

把男人的浪漫发挥得淋漓尽致，绝对的把天元的气势表现出来，从《空色デイズ》一曲开始已令我着迷啊。（LU会员：高达人）

信～你好～十五岁的我～　歌手：安吉拉·亚纪　TOP 8

选自唱片：信～你好～十五岁的我～（单曲）
发行日期：2008年09月17日
唱片公司：ERJ



简评：

安吉拉·亚纪的最新作品《信～你好～十五岁的我～》，灵感来自她十多岁时创作的乐曲《给未来的自己的信》。曲词虽然简单，却细腻感人。此曲也是NHK全国学校音乐比赛的歌曲和NHK节目"Minna no Uta"的主题曲。

再一次　歌手：熊木杏里　TOP 9

选自唱片：再一次（单曲）
发行日期：2008年09月24日
唱片公司：King Record

简评：

才华横溢的熊木杏里首次尝试三连发的第一弹，催人奋进的加油歌——《再一次》！出道6年以来，熊木杏里渐渐的成长了很多。首次尝试的三连发，更是以两张单曲加一张专辑的形式，将一个全新的 Kumaki Anri 完整的呈现给大家！兴许正是三连发这样一个难得的机会，她在首发中尝试了与以往截然不同的风格，不再是舒缓宁静的曲调，取而代之的是她活泼向上的一面。《再一次》曲风类似之前的《それぞれ》和《流星》，是首催人奋进的加油歌，听着给人以向前进发的勇气的旋律，哼着琅琅上口的曲子，一种很自然、很真实的感觉。

干谢的花　歌手：micc　TOP 10

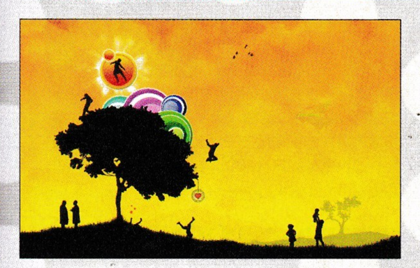
选自唱片：干谢的花（单曲）
发行日期：2008年09月03日
唱片公司：Geneon music



简评：

声优笹生实久以micc的名义正式出道，并于9月3日发表了自己的第一张单曲《干谢的花》。而且这首歌成为了动画《魔法使的注意事项～夏之空》的片尾曲。同时micc也担任了登场人物YASUKO的声优。值得一提的是动画中的角色YASUKO在剧中同样也是一位歌手，在动画最后一话，YASUKO的第一张专辑发售，名字叫《下北泽北口、银行前にて》，而现实中同样也发售了一张一模一样的专辑，名字也叫《下北泽北口、银行前にて》，也是micc的出道专辑。

音乐小特辑 Warm wishes at Thanksgiving
——在感恩的日子里



我们沐浴着爱的阳光长大
我们滋润着人间的真情成长
多少次带着幸福的感觉进入梦乡
多少回含着感动的泪花畅想未来
11月的最后一个星期四是感恩节，虽然它已远去，但一颗感恩之心，一腔感激之情永驻心间
常怀感恩之心的人是最幸福的
常怀感激之情的生活是最甜美的
学会感激——感激我的父母，因为他们给了我宝贵的生命
学会感激——感激我的老师，因为他们给了我无穷的知识
学会感激——感激我的朋友，因为他们给了我克服困难的力量
学会感激——感激我周围的一切，因为他们给了我和谐健康的成长空间
不要忘记说声——"谢谢"

感谢父母，给了我生命，给了我血浓于水的手足，给了我孤独然而成熟的童年，给了我一直求学的机会。

感谢姐妹，帮助引导我健康成长，支持我走过青涩岁月，扶持我完成学业，在我困难的时候，伸出她们温情的手。

感谢老师，伤害过我温暖过我，教会我知识和做人，让我有对别人付出的能力，有考虑他人想法的体贴。

感谢朋友，成长中带给我许多泪水和欢笑，求学中给我许多自信和磨炼，生活中给我许多帮助，和提供给我施予帮助的机会。

感谢爱人，给我许多不堪回首的回忆，一份近乎完美的感情，和一个不完全和谐却永远温馨的家庭。让我在以后的岁月中，一次一次地回味与重温，那想来幸福的点点滴滴。

感谢生活，给了我苦难的同时也给了我巨大的财富。让我在自己的人生道路上，始终能含笑面对风雨，坦然应对挫折，荣辱不惊，得失随缘。

你的生命、身体都来自父母，你的喜怒哀乐来自社会和自然，你的生活来自于关心并帮助过你的人，我也依然！我们共同在感恩节为他们祝福吧！

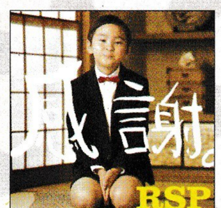
人生极为重要的三件事便是：用宽容的心对待世界，对待生活；用快乐的心创造世界，改变生活；用感恩的心感受世界，感受生活。

感谢在这美丽的秋夜你给了我美丽的情怀，让我一想起来就能感觉到那凉爽的风像一只柔软的手轻轻地拂过脸庞，吹过脖颈，遥远的思念。

人总是容易在纷烦又平淡的生活中变得麻木，谢谢你的感恩节短信，让我知道在不远处还有人默默的关心着，也教会我以感恩的心对待生活！

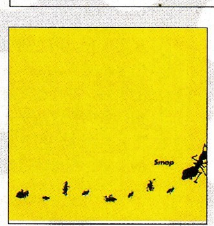
曾经的陌生不代表永恒，不经意间，某种感觉的默契延续你我的友情，寂寞旅途中，能收到你殷切的关怀和诚心的祝福，我欣喜：红尘中有你同行！感恩节快乐！

感谢－RSP



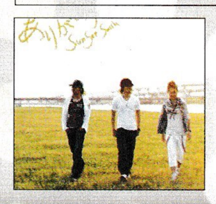
RSP由两位女主唱及加上男、女舞者各两名所组成，意为"Real Street Performance"。作为一个新歌手或者新组合想要被大家所了解除了要有好听的音乐作品之外，宣传手段也可谓是非常重要，而把新的作品当作一部大热动漫的片头曲或者片尾曲无疑是一个不错的选择。《死神BLEACH》在"捧红"了ORANGE RANGE，Rie fu，HOME MADE 家族，SunSet Swish，YUI，いきものがかり，Aqua Timez，中孝介等等现在的红人之后，其最新片尾曲《感谢》的表演新组合RSP也许也会体验到"火"的感觉。这是一首对家族、朋友、恋人说感谢的歌，温暖的曲调加上打动灵魂深处的歌词，希望借着这首传达感谢之情的歌，每个人都能对生活中的每一天说声谢谢。

谢谢－SMAP



SMAP在2006年的单曲《谢谢》，也是成员草剪刚主演的日剧《我的生存之道》系列三部曲完结篇《我的道路》的主题曲。对情人那深深的爱恋都化作这句谢谢表达了出来，一句一句，一遍一遍的倾诉着对爱人的不舍，深情以及对爱的执着，一句"谢谢"是那么的沉重，它包含的不仅仅是感谢，更多的是对恋人那说不完的爱意。

谢谢你－SunSet Swish



这曲《谢谢你》来自于SunSet Swish在2007年的单曲，同时也是TV动画《振臂高呼》的片尾曲，一首相当清爽的歌，SunSet Swish的曲子的确有着影响心境的功效。

感谢－奥村初音



奥村初音，1990年10月11日，出生大阪，爱音乐的母亲取名"初音"。4年级开始学习音乐，初中开始创作，2007年发表了第一张单曲『恋、花火』，以及之后第二、三张单曲『砂』、『ホントはね』。2008年9月3日，终于发表了第一张专辑《感谢》——十七岁的梦想，终于在这一天实现。

谢谢－KOKIA



对于从小就以钢琴为玩具的吉田亚纪子，自然的将感情寄托在音乐中，在音乐学校学习扎实乐理的同时，也将流行音的快乐融合入古典音乐的精彩，并踏入歌坛，1999年便以一首《谢谢》获得香港国际流行音乐大赏。KOKIA的每首歌都写出唱出自己的真心，她的歌声疗愈我们的心灵，她所写的歌词道出我们的心声，也为所有人的青春岁月编写出最贴切的音乐乐章。

谢谢－FLOW



FLOW在今年年初的新单曲《谢谢》，是纪念5周年的第三张单曲，这也是他们首次的叙事性歌曲，歌词和旋律都给人相当温柔的感觉，听着这首歌时，就会让你的脑海中浮现出那些重要的人、重要的事，家人、朋友、新生活，衷心的想要说句"谢谢"。

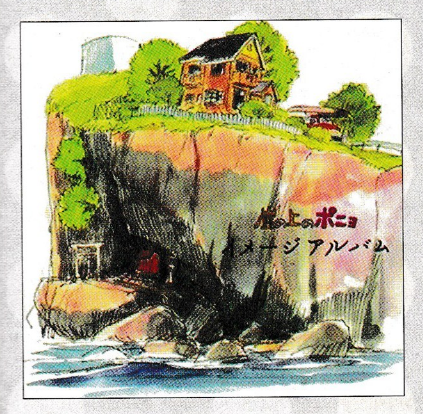
All of me for you－关8



2004年年底关8发表的迷你专辑《感谢=∞》，意为感谢大无限，感谢歌迷们一直以来对关8乐团的支持。可能是由于关西人与生俱来的自然纯朴性格，关8的歌也总能让人感到一种莫名的贴心，也许这首《All of me for you》，就是他们谢意的最真诚表达吧！

听歌品剧 崖上印象
——《悬崖上的金鱼公主》印象曲赏析

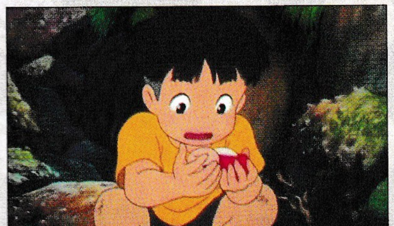
“无论她是鱼还是人，或者是半鱼半人，我都会好好照顾她。”



5岁的宗介生长在海边小城，他的家就在临海的悬崖上。一天，宗介捡到了一个被海浪冲上岸的废玻璃瓶，里面有条受困的小金鱼。小金鱼名叫波尼，她是人鱼女王的女儿，偷偷驾着水母溜出来玩的时候撞进了瓶子里。宗介把波尼带回了自己家，养在塑料盆里。波尼在宗介家过得很愉快，她很喜欢宗介，宗介也喜欢她。然而，快乐的日子很快就过去了，波尼的爸爸藤本把女儿带回了海底。藤本原是一个渔夫，后来和人鱼女王相爱成了海底居民。波尼回家后，十分思念宗介，她做出了一个大胆的决定——她要变成人，和宗介在一起。在妹妹们的帮助下，波尼偷出了父亲的法宝，向人类世界游去。不料，蕴含着危险魔力的生命之水失控了，于是，海水暴涨，暴风狂作，妹妹们变成了可怕的巨型鱼，海浪向宗介一家所在的悬崖扑去……

海边小城被淹没了，波尼没想到自己的美好愿望竟然招来了这样的大祸。她能挽救宗介么？



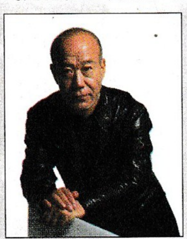




■久石让在武道馆的音乐会上，宫崎骏与他一起回忆走过的25年。

两位大师，再添杰作

宫崎骏，一位将动画上升到人文高度的思想者，一位将神奇想像变成美丽画面的大师，细致的绘画、写实的手法和充满着奇思妙想的情节，无一不被津津乐道，他的作品的力量不会输给诗、小说或戏剧等其他艺术形式。他的上一部作品为2004年的《哈尔的移动城堡》，而这部《悬崖上的金鱼公主》则是继2001年《千与千寻》以来睽违7年的原创剧本最新作品。宫崎老爹一帧一帧手绘了四年，水彩笔勾勒出的童话世界，有一种返璞归真的淡定和纯熟，一个老人对于美好与纯真的捍卫，历久弥新，犹然像薄荷糖一样甜而不腻。而久石让的音乐亦犹然如此传神的贴近影像本真的气质。

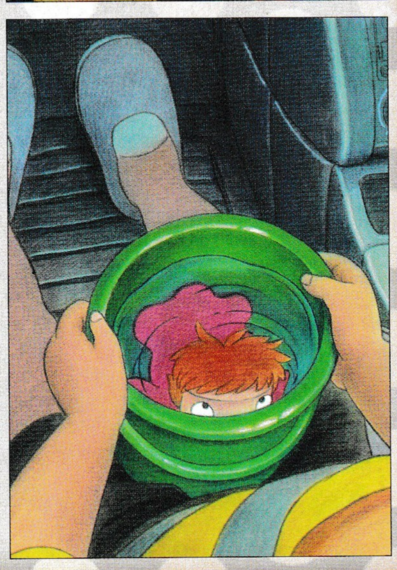


对了，久石让，本次的配乐，依然是交给老爹的老搭档久石让亲自担纲。人们在回味宫崎骏独具魅力的动画片时，也常会谈起其中令人过耳不忘的音乐，这些高雅脱俗、纯真大气的旋律，以独特的隽永之气，画龙点睛地使影片更具人性魅力。而它们创作者正是响誉音乐界的大师久石让。

他们相遇在1983年，便合作完成了宫崎骏的第一部作品《风之谷》，此后两人结成工作挚交一直至今。这段为人津津乐道的合作，使他俩沟通默契，总能为动画影片找到最合适的配乐。音画俱佳的《天空之城》中他使用了爱尔兰民谣；天真的《龙猫》音乐则充满了童趣；《小魔女宅急便》则糅合了吹管乐与美国乡村音乐与民谣风格；《幽灵公主》的音乐更具日本传统音乐，经交响弦乐团的演奏，弥散着时代的空灵与神秘；《千与千寻》更体现了久石让在把握题材与音乐表现上的自如，音乐色彩斑斓又不失大和民族的特色……这次的故事有点《小美人鱼》的味道，据说取材于古典的西方神话，然而音乐却和《小美人鱼》完全不同，同是交响乐却明显带有“久石式”的日式风格，更为细腻更为感性，好似轻轻的拨弄着的琴弦……宫崎骏的动画即使片长再长，看起来也丝毫不觉得无聊拖沓；久石让为其所做的音乐，即使是只有一分钟甚至几十秒的小插曲，听起来也绝不会淡如白开水。

究竟是宫崎骏成就了久石让，还是反之？这都已经不重要了，他们带给我们的，永远是那一份纯真的感动。







我作为钢铁兄弟会的一员，自从放松自己的肌肉钻进动力装甲中开始，任务便只有一个——维护这荒芜世界上仅存的秩序。

站在据点的岗位上，透过面罩的玻璃视野，我目所能及的区域全是枯萎的草木和断壁残垣，昏暗的光线让世界的黑白不能清晰分辨。

核战后的荒凉大地，水是最重要的资源。我日夜伫立于此，看日出日落，经过了不知多久的时光。每当我在头罩狭窄的空间中张合干涩的嘴，伸出舌头轻舔龟裂的嘴唇时，我只想紧紧地拥抱。

在混乱中，人与人的情感，靠什么维系？

我只能相信自己手中的能量枪。

辐射3
Fallout 3
2008.10.28

czk11・看法

世界尽头与冷酷仙境

文：czk11

可在天的尽头，等待着我们的却不是散满光芒的圣域，而是一个冷酷的世界，是的，冷酷仙境。

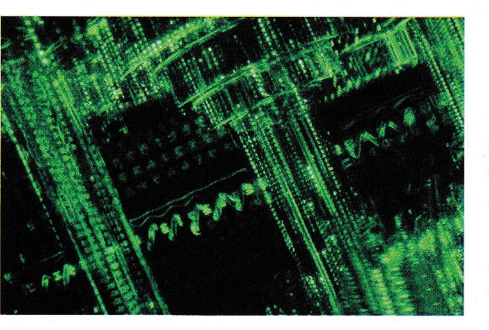
某软件公司的程序员，网络骇客安德森的日子过得很平常：努力工作，在网上游戏，和形形色色的网友聊天——就如你我，无忧无虑，单纯而又快乐。1998年的某一天，一个叫墨菲的网友告诉他：他所见到的全部，他爱恋着的人们，连带他生活的这个世界都是虚假的。名为Matrix的AI控制着这一切，人类如同它放牧的动物一般，没有尊严。

墨菲带着安德森回到了真实的世界——22世纪。在那个世界，他醒来了，发现自己赤身裸体地蹲在一个充满黏液的大玻璃槽内，身上插满了管子，脑后还有一个可怕的接口。在这里，所有的婴儿都是人工生产，生下来就被机器控制——作为提供能量的生物电池，而非纯粹意义上的人类——开始两个世纪以前的作梦生涯。没有尽头，直至衰亡，直至死去，然后，再被无情的替换。

对本名尼奥的安德森来说：1998年的世界是虚假而美好的，22世纪的世界是丑陋而真实的。他不愿醒来，他宁可欺骗自己，他胆怯，他想逃离——逃离善意的谎言，逃离残酷的真实，逃离Matrix，逃离所有这一切他不想接受的东西。

当然，最后他成功了——以并不完美的方式——让系统重启。在清除病毒后，Matrix又开始了新一轮的轮回，一切似乎都没有改变，除了尼奥：虚拟和现实，两个世界都已不存在他的痕迹。

貌似是悲剧，那么好吧，如果再给他一次从头选择的机会，在那个美好的虚拟世界里，他是否还愿意醒来？



电影里，墨菲这样问他：“尼奥，你曾经作过这样的梦吗？你如此肯定的东西是真的吗？你是否能从那样的梦中醒来？你能分辨出梦境与现实世界的区别吗？”

尼奥无言以对，然后，墨菲给他吃下一片红色的小药丸，他陷入沉睡。当他再次醒来，命运的齿轮，将会徐徐转动……

换作是你，你会做出和他一样的选择吗？

庄周梦蝶，蝶梦庄周，子非鱼，安知鱼之乐。庄周羡慕蝴蝶的自由自在，却又怎知蝴蝶对庄周的生活不会心向往之呢。

科技越发展，虚拟和现实之间的界限也就越模糊，比尔・盖茨曾经说过，只要在人身上装二十万个传感探头，再把眼睛连接全息可视屏幕，现实生活中的一切感受都可以完全模拟——甚至，在虚拟的世界里，你可以完成现实世界不能作或者做不到的任何事。（请联想GTA、meatl gear、Biohazard，and so on……）

如果说现在的游戏提供得还是一个狭隘的，可以探寻到边际并且不那么真实的世界，那当数据量成倍增加，当场景无限扩充，当科技进步到让虚拟的感官刺激亦真亦幻的时候，我们会触摸到什么呢……

两个世界重叠在一起，然后由其中一个取代日渐衰亡的另一个？就像Matrix和the world昭示的那样，最终，所有的现实个体都成为虚拟世界中的游魂，纯以意识的形态存在于拥有无限空间和时间的庞大网络之中：Stand Alone Complex，孤立的个体在有意识的引导下，开始统一行动，把所有思想汇集起来，成为主宰整个网络的唯一意识；Ghost in the ghost，当意识的差异性不复存在，高度统一的智慧将成为人类的化身，没有了躯壳的羁绊，它甚至可以超脱分散意识赖以生存和交流的网络，进化成一种我们再也无法理解和认识的崭新生命——成为“道”，老子笔下超脱天地，创生万物的那个东西。

然而这还是我们所熟知的人类么，纯粹的理性拒绝所有的个性：当爱恨情仇不复存在，当喜怒哀乐成为不必要的感情，我们还有什么值得去歌颂——爱情诚可贵，生命价更高；若为自由故，两者皆可抛——诗人的豪迈将成为笑谈，这样的世界和冰冷的机械生命，和妄图控制一切主宰一切的Matrix又有什么区别。

我们拒绝这样的世界降临，即使它比现在这个充斥着战争、饥荒、冷漠和自私的世界更为“合理”，但我们又止不住对美好事物的追求和向往，于是游戏成为为数不多的，发泄现实郁闷的管道。越深入就越恐慌，当沉迷其中不可自拔，当虚拟世界中的一切越来越向真实靠拢，我们发现，似乎有一股强大的意志，它凌驾于所有人之上，在不可遏制的带领我们去往那个既定的方向：

想想second life中那一幕幕的闹剧，想想网络游戏带给它的沉迷者以及他们的家庭多少苦痛，想想我们已经失去的那些——至今为止，你真的没有一点遗憾？

他向一片片火焰走去。火焰并没有吞食他的皮肉，而是抚爱地围住了他，既不灼，也不热。他宽慰，他屈辱，他惶恐，他明白，他自己也是一个幻影，一个别人梦中的产物。

——博尔赫斯《圆形废墟》

正如博尔赫斯笔下的魔术师，抗拒着这一切，却又不得不接受这一切：martix式的噩梦让我们望而却步，可人类依然醉心于营造虚拟世界的繁荣，即便饮鸩止渴，技术革新的成果却一次又一次的被应用其上。作为一个悲观论者，我相信总会有那么一天，我们将被这个日益坐大的怪物反噬，失去躯壳，失去灵魂，失去个性，失去作为人类表征的一切。

承载着无限梦想的伊卡璐斯之翼，飞向彼岸，飞向光明。可在天的尽头，等待着我们的却不是散满光芒的圣域，而是一个冷酷的世界，是的，冷酷仙境——纵使所有的物质条件都无比优越，但是人，一切客观行为的主体，在这里已经化为了虚无。

也许，彼得潘情结存在于每一个成年人的心中，渴望化为赤子，在拥有紫色大地、五彩天空、明澈溪流和茂密森林的neverland上尽情嬉戏。不想长大，却又偏偏必须长大，在成长的过程中，理想和现实渐行渐远。于是我们用尽一切方法去弥补现实的缺憾，为自己编织儿时的梦境，虽然总有一天你会发现，再和谐再温馨的neverland，也只不过是若干头脑中的虚像，永远无法和梦想重叠。当姹紫嫣红开遍，当天使挣开羽翼回到人间，一切随之改变……

那么，是吃下从噩梦中醒来的红色药片，还是继续在人造的仙境中沉醉不知归路——每个人有每个人的梦想，我们无法强迫他人做出选择，这就好比人们不会因为惧怕Matrix式的噩梦重演而放弃对虚拟世界的追求——游戏在一代又一代的革新，真实世界的映射越来越具象和表征；AI在一代又一代的进化，拥有计算，拥有判断，拥有逻辑，只除了人类特有的感情——是的，预言似乎在一步一步慢慢得实现。可这又有什么关系，飞蛾扑火，直至死亡亦无怨无悔，因为在死前的那一瞬间，它毕竟见到了亘古未有的辉煌；追逐太阳的伊卡璐斯，在羽翼燃烧的同时，想必也会心中窃喜，是的，再没有人比他更接近太阳，接近真理，接近光明：浮生若梦，终不过四个字，冷暖自知。

成也TRC，败也TRC

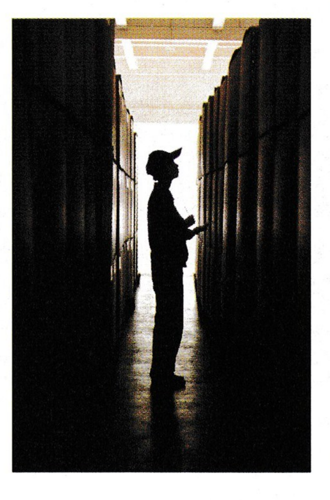
文：李济潇

一个八卦而狗血的念头不知不觉长成了一棵参天大树：索尼，你们的审查部门是大幅裁员还是测试员集体跑路了？



索尼TRC，全称SONY Technical required certification（直译为索尼技术标准验证），是和微软TCR、任天堂质量封条并肩的三大主机平台第一方对游戏的审核标准和过程（又称“遵从性原则，”即无条件遵从第一方的要求），曾经为索尼击败业界巨头任天堂立下过汗马功劳，也为游戏界的和谐可持续发展做出过应有的贡献。然而令人奇怪的是，近期爆出的一连串与TRC相关的新闻，却让广大玩家不得不在心里暗自揣测：索尼，你家的TRC测试员是不是集体跑路了？

先解释下啥叫TRC。却说当年“Atari Shock”之后，任天堂为了在重振游戏业时避免在前人死掉的坑里再次摔倒，实行了著名的“任天堂官方质量封条（Official Nintendo Seal of Quality）”政策，要求所有为任氏主机开发的作品都必须通过其严格的质量测试，在收取权利金的同时，对所有的授权软件实行品质上的严格监控，保证其推出游戏作品的高品质，并一直沿用下来发展为今天的“Nintendo Lot Check”。此后SONY跟任天堂在SFC合作项目上撕破脸并决意推出自己的主机“Playstation”自力更生的时候，也采用了这一方式。不过和当时牛逼哄哄颐气指使的任天堂相比，SONY采用了较为宽松的条款、更快的审核周期和更为平易近人的嘴脸，加上PS本身超高的性能，最终打破了任天堂帝国的天下制霸并迎来了索尼最辉煌的十年。令人啼笑皆非的是，数年后微软野心勃勃想要照搬前辈模式把XBOX推向市场时，也顺带把这第一方质量验证体系加入美国人的价值观后抄了过来，其名字为“TCR（Technical certification requirement.）”.此后众多第三方为了不搞混这两个孪生兄弟可真没少费心思。要知道每个第一方的审核流程都长达几十天，每种主机的要求文档如果打印出来都是厚厚一大摞，要是除了什么差错还得重新再来一遍，反复返工不仅要交钱还耽误预定发售期限，这可不是什么好玩的事情。



所以，基本上所有的第三方对于遵从性原则都是十分重视甚至可以说噤若寒蝉的（和某日本国农村萝莉无关）。有些公司甚至设立了专门的检测机构在送审前自己进行预审。不过对于某些第一方或者独占的游戏，为了商业利益和档期考虑有时第一方在审核中也会适当放水。而对于发售两年依旧缺乏足够鼎纲大作的PS3来说，这一放水的动机就更加充分了。于是，一大堆令人哭笑不得的新闻就在2008年登上了各大游戏网站头条，玩家不禁发问：索尼，你到底要啷闷！？

首先就是寂静岭港版的恶性BUG事件。根据TRC的规定，所有美版PS游戏的确定键都是X键，取消键为O，而日版则反之。虽然PS3并未分区，所有游戏都能在任意主机上通行无阻，不过不同地区版本的主机却依旧存在着默认按键设置的不同，例如亚版主机在默认XMB界面下默认日版设置，进入欧版或美版游戏后则切换为相应按键。需要强调的是，这是索尼的“官方质量封条”，理论上凡是不符合这一龟腚的游戏都将在TRC审查中被检测出来并打回给生产部门修正。可惜的是，这一次索尼的TRC测试部门出了差错，当玩家将欧版或美版的《寂静岭 归乡》游戏放入亚版的主机中时，在按键设置界面由于两个版本的默认确定、取消键差异，最后玩家就会卡在这个界面无法继续游戏，只能退出游戏重新开始，并避免进入按键设置界面。这样一个严重的恶性BUG，且不说为何当初Konami的测试部门没有发现（笔者并不清楚K社是否有专门的遵从性测试小组，然则从无法通过TRC测试就不能上市这一角度来看，任何游戏公司都应该是极为重视这一点的。），单单身为第一方的索尼在遵从性测试上爆出如此巨大的错误，就不能不让人怀疑其在对待自家主机上第三方游戏的态度了。当年久多良木健凭借比任天堂更宽松的条款成功“农村包围城市”掀翻了任家王朝，而如今又要故技重施了么？这也太宽松了点吧。

另一个新闻就更让人啼笑皆非了，2008年末商战索尼主推的第一方大作《小小大星球》竟然在发售前传出亵渎宗教的事件，由于某关卡的背景音乐中出现了与古兰经中相近的词句而导致索尼不得不全面召回游戏。可笑的是，官方解释居然振振有词地说他们在最后测试地时候已经发现了这个问题只是当时游戏已经送厂压盘来不及修正云云。当时来不及现在就来得及了？是了，延期一个星期好像对玩家没什么大碍，对商家的资金回笼影响就大了啊。当年《抵抗》险遭英国天主教会封杀就是发生在PS3身上的，虽然这次并没有圣战军兄弟出来冲进索尼总部玩自爆而是发言人很和谐说为了照顾穆斯林玩家的情绪主动召回显然是吸取了教训，不过怎么看也都是亡羊补牢的做法，就不能在测试的时候多注意一点吗？还是说根本没有这方面的的认识？

最后的一个消息就更让人浮想联翩了。日前，索尼欧洲开发商关系经理George Bain在乌克兰基辅举行的Casual Connect展会上宣布，游戏开发者将不再需要将PS2游戏提交TRC审查。当然售价高昂的开发机和DEBUG套件还是照卖不误。一般人读到这新闻可能就会第一时间想到索尼是不是准备像当年世嘉对待土星一样要榨取PS2最后的剩余价值了，毕竟在国外除了第一方外没有任何人能够阻止开发商推出他们想要的游戏，看看一些论坛上邪恶玩家们欢天喜地的表情就知道了。然而当各位读者把这三个雷人级别达到要你命3000的新闻结合起来一看，一个八卦而狗血的念头就不知不觉长成了一棵参天大树：索尼，你们的审查部门是大幅裁员还是测试员集体跑路了？

曹纲·杂谈

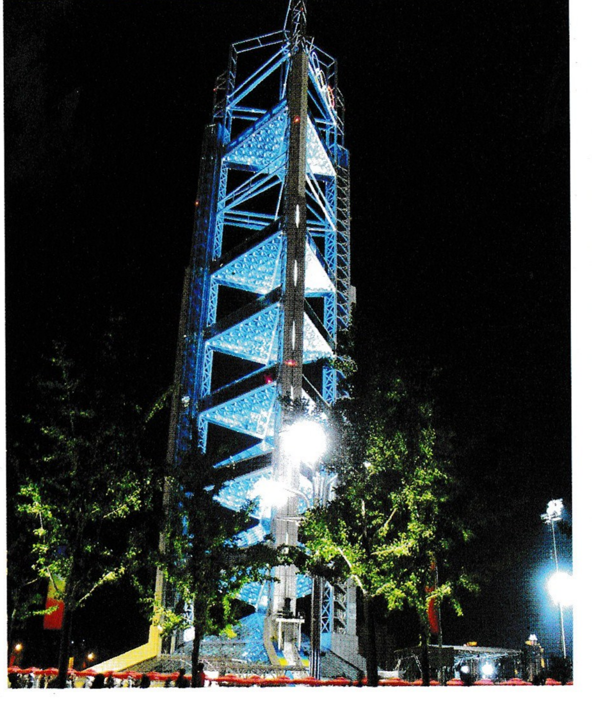
北京印象

文：曹纲

北京的夜里温度会降得比较低，需要做好防寒准备，供暖之后就好多了，目前感觉是个很不错的地方呢！如果能够和许多朋友一起在这边长期居住和工作，想必也是相当适宜的。

最近一直有事要忙，打完《超级机器人大战Z》的二周之后，已经很久没有玩新的电子游戏了，连刚出不久的《恶魔城 废墟肖像》、《女神侧身像 负罪之人》都还没时间碰，倒是尝试着玩了几个WEBGAME，有些还已经玩了近一个月。相比起来，这些WEBGAME更强调大量玩家之间的互动，无论是组成强大联盟的群策群力，还是互相攻打时的勾心斗角，人的要素始终是第一位的，值得思考处理的事情也显得更多。和类似类型的单机电子游戏重点颇有不同，后者电脑设定的AI始终无法和人相比，无敌的SL大法更是给了我们很多反悔和重试的机会。当然，作为国内能够商业化运营的条件之一，这些WEBGAME一般会有大量的付费功能、付费道具等等，同样也会给制作和运营方带来不少利润，在目前国内的环境之下，这也是能够生存发展的不多途径之一。

另一个近期关注的游戏则是《足球经理2009》，正式版本要到14号才发售，不过我已经下载了DEMO尝试一些新的要素，例如新的比赛引擎和3D的比赛画面等等。当然，玩这个游戏我最关注的还是球员数据库的变化，那些新星会成为−10级别的年轻天才中的一员、上赛季表现突出的球员能力方面有什么变化、又会有哪些还不知名的强力球员被发掘出来等等。等正式版出来后再仔细去玩，选择的自然是固定不变的米兰。一年出一作，一作能玩一年，每年出一次新作的体育以及模拟经营类游戏也会有着自己不变的吸引力。而热衷于《FIFA》或者《WE》的玩家其实也不妨试试《足球经理》这样另一种风格的足球游戏，会在其中找到完全不同的乐趣哦。



等待的期间去了次北京，头一次去，感觉日夜温差比较大，随时要准备好衣物。去时正遇上邪魔天使搬家，帮他把一些物品搬了过去，而已经住在那边的，则是另两个原《游戏机实用技术》编辑部的同事，不过其中一位我还是初次见面。同样现在在北京的前UCG编辑还有小猫、太刀、LH等人，而且有进一步上升的趋势，在这边时常聚会倒是不错的选择。等邪魔暂时安顿之后一起去附近转转，没想到距离鸟巢和水立方只有10分钟左右的路程，我们俩就走到那边近距离看了看，也算是意外之喜。不过正因为是意外，所以并没有携带相机，否则倒可以留些照片作为纪念。距离奥运已经数月，这里的游人仍然非常多，我们只是在附近走走看看，已经很多次成为别人相片中的背景，不想太挤的我们就只有以后寻找个游人不会太多的时间，再去里面游览一番了。鸟巢和水立方在附近的路上看起来并不高大，因为独特的形状，我们很快发现了鸟巢，而水立方则被附近的建筑遮掩着，靠近之后才能注意到它的存在。当然，走到入口附近的话，会发现它们还是相当高大的。在鸟巢和水立方附近，还有一个高高的塔，据说叫玲珑塔，和鸟巢、水立方是同一组的建筑物，不过比起这两个名声就要小得多了，看上去倒是相当别致。这个塔应该是不能上去的，只能在附近观赏，三者的夜景也相当炫丽。

让我印象比较深刻的还有北京的城铁，在北京的这些日子，总是通过它们来便捷前往要去的地点，比起经常堵车的公交来说，城铁在时间上就能够有一定的保证。不过在上下班的高峰期，城铁也是非常拥挤的，甚至入口还特意隔成绕行的区域，避免人流过于集中。城铁的线路也是越开越多，利用换乘站转车的话，可去的地方也是相当多的，只是有时甚至要多换乘几次才能到达目的地。城铁仍然在继续延伸，新线路也在继续增加，连身为北京人的某编也有“居然有了××线”之类的感叹，以后仍然会给身在北京的诸位带来更多帮助。

另一个印象深刻的地方则是各种小吃相当多，我是临时暂住在邪魔搬走之前的地方，算是比较偏僻的地，但是走不远就会发现各种小吃。各处都有的包子馒头烧烤之类的不用说，煎饼和肉夹馍则是比较有地方特色，也相当受欢迎，其他的还有饺子、羊肉串、栗子、肉饼等等，各式各样的都随处可见，经过时总是忍不住会顺便买一些尝尝，结果到了吃饭的时候反而没吃多少就饱了……不过北京的夜里温度会降得比较低，需要做好防寒准备，供暖之后就好多了，目前感觉是个很不错的地方呢！如果能够和许多朋友一起在这边长期居住和工作，想必也是相当适宜的。

上帝是最牛的编剧

文：一刀

人生永远比游戏更具戏剧性。一个小办事员的日常生活是怎样的？我可以说我今天是《生化4》的金发酷哥里昂，明天我就是《鬼武者2》里织田信长手下的幻魔士兵，后天呢我就又成了传奇英雄斯内克。



最近回故乡小住，阔别一年有余的发小伟子邀我出来吃饭叙旧，我自然满心欢喜，欣然前往。不过当这位学生时代总是架着一副眼镜的文质彬彬的小伙子竟然身着一袭城管制服风尘仆仆地出现在我的面前时，本刀当即大骇，遥想当年那个散发着书卷气的翩翩少年，如今在深秋的凉风和落叶中以如此具有后现代感和符号意义的造型登场，顿觉造化弄人，遂掏出手机一通猛拍，边拍边问：“兄弟你这是想不开了还是怎么的？好好的机关文员不做，这是准备上街抓小无证贩儿还是怎么的？”

“行了行了！少拍两张可以了，你真把我当《零》里面的鬼啦？我这制服有那么搞笑吗？”

饭桌上，这位在某乡政府公干的兄弟开始大倒苦水，一番谈话道出了“现实一种”。在这里，我想把伟子的经历拿来与大家分享。

（为了增强带入感，下文部分将以第一人称来叙述，“我”便是伟子）！

作为最基层的政府机关，乡政府的工作是最为烦琐的，而我们这些普通办事员，实际上要做的事情更是五花八门。这么说吧，在游戏中，我们一会儿扮演奇幻英雄在古堡中挥刀斩妖除魔；一会儿又变身街头小混混到处抢车犯案；一会儿又成了二战盟军战士在欧洲战场上冲锋陷阵等等，够丰富了吧？我跟你说，上帝是最牛的编剧，人生永远比游戏更具戏剧性。一个小办事员的日常生活是怎样的？我可以说我今天是《生化4》的金发酷哥里昂，明天我就是《鬼武者2》里织田信长手下的幻魔士兵，后天呢我就又成了传奇英雄斯内克。

我知道你不信，所以还是听咱慢慢说吧！



为什么说我和里昂类似呢？看到这身城管制服了吧，知道什么是纪律部队吗？纪律部队不一定除了军队就是警察，其实还应该包括我们敬爱的城管队员。《生化4》中里昂所属的秘密机构严格来说也不是正规军，所以我俩都算担任特殊使命的政府雇员。当然，他的任务是调查并营救总统女儿，这任务不是普通人敢接的。不过作为美丽市容市貌的维护者，尽管我们是因人手不够而借调过来担任“临时城管”的，我们也深知肩上担子的份量。所以，就使命感和责任感来说，我们和里昂无疑有着相同的体会。

再来说说执行任务时的环境，西班牙小山村是他的战场，而我们此次清理占道经营的范围，就在我们辖区的各个乡村。你别说，小村子的景象和游戏中的还真像。淳朴的村民们与游戏中的大叔大妈，除了肤色不同，其他各方面都很像，尤其是对我们的态度。当然了，他们不会拿着镰刀锄头什么的喊着口号追砍我们，但指着我们鼻子破口大骂半个小时不重样是他们的拿手好戏。这杀伤力可丝毫不逊于游戏中气势汹汹的电锯男。

可能你要问了，为什么村民要骂我们呢？其实这个不能赖他们，就像游戏中被邪教蛊惑的大妈大爷们一样，他们只想着把摊子摆在马路上能引起顾客的注意，他们就没想过这样会严重影响市容市貌的整洁。别看这小街窄得只能容艾达和阿什利小姐并排走，要是人家检查机构下来暗访看到这些乱七八糟的摊子，今年我们创建卫生社区的计划就泡汤啦。市领导一层层怪罪下来，我们这些一线杂兵肯定吃不了兜着走！

于是呢，我们开始苦口婆心地劝说村民们把摊子收了，但他们对我们的话充耳不闻，依然我行我素。所以我们不得不采取强制措施，拆除部分带头捣乱的违章摊点。当然了，为了以儆效尤，我们在拆除过程中使用了某些特殊技——比如里昂式的回旋踢。

你还别说，这个动作效率极高，而且震慑效果极佳。那些村民看着自己摊子上的东西四散飞起，根本顾不得再骂，连忙俯身收拾。

此时我们挥挥手扬长而去，酷劲十足，连身着隐藏行头手持芝加哥打字机的里昂都得甘拜下风。

当然，这是遇到那些位置偏僻、摊点比较分散的村子。如果是在那种大点的村镇，我们这种三两个人的小分队在执法时就会遇到比较麻烦的局面。摊点太集中，而且村民众多，一旦冲突起来，我们会瞬间陷入被动。就好像把武器箱中所有的东西都给你清空后，让你抵挡村民潮水般的围攻一样。所以，一般遇到这种难啃的硬骨头，我们只有要求总部支援。

十几辆车拉上百八十个弟兄，浩浩荡荡地杀来。这一下车，黑压压一片。这时候耳边仿佛有音乐响起，就那段《鬼武者2》的著名片头“杀光全村”。相信我们所有弟兄都有同样热血沸腾的感觉，当然，他们耳边回荡的应该是某款网游的类似乐曲。于是，伴随着激昂的音乐，我们一个个都化作英勇的幻魔战士。接下来的情景可想而知，几乎所有占道经营的摊贩见势不妙束手就擒，偶有负隅顽抗的，也都在我英勇的幻魔战士的打击下彻底伏法。最后，我们的头儿会缓缓走下他那辆黑色座驾，环视四周。那眼神，俨然一幻魔版信长，唯我独尊，谁与争锋！

嗯，现在该讲讲我怎么扮演传奇英雄斯内克了。

虽说绝大多数老百姓都是拥护政府的，但总有个别危险分子在特定的时期会不大安份。所以，有时候，我们会接到24小时监控辖区内某某的任务。这个任务最棘手的一点在于，我要时刻了解他的动向，但同时又不能被目标发现。没错，就像《MGS4》中第三章的跟踪一样。我要穿着便装一大早秘密蹲守在目标家门口。等人一出门，悄悄跟上并保持一定距离，让他发现不了我，而我又必须能随时掌握他的行踪。不要以为周围没有恐怖分子的士兵巡逻就不危险，其实这任务难度一点不比在游戏中的小，最起码斯内克怀里还揣着信号接收器，而且真不成了读档重来就是了。而我只能凭借自己的观察和判断力来行动，说实在的，每次干这样的活儿，会紧张好几天，比玩游戏要刺激太多了！

“不过还是要感谢你寄给我的《MGS4》剧情影像碟，”伟子喝了一口啤酒，道“我就是通过这套碟才知道4代原来进化这么大！”

“你还没买PS3？”

“没，孩子的奶粉钱还发愁呢！”

“不过你做这些工作……能行吗？”

“没办法，早习惯了！”

“习惯……在村子里扮演里昂？”

“哈哈，实际情况没那么夸张。老百姓做小本生意不容易，咱又不是不知道。况且我不是说了吗，上帝是最牛的编剧，说不定凭咱在实践中练就的特工身手，哪天让安全局特招去扮演007也说不定呢！到时候咱也给孩子买进口奶粉吃！而且还吃一桶，倒一桶！”

伟子说完，将杯子中的酒一饮而尽。当他仰面时，我看到他眼角亮晶晶的。

雪猹·态度

批评与谅解

文：雪猹

你要知道，这场以电视游戏音乐为主题的音乐会，是在一个电视游戏市场充满着水货与盗版的国度举行的，光是这一点就真的是很不容易了。

刚刚过去的Press Start 2008游戏交响音乐会，至今余韵在耳。大家在网上的评论，赞赏有之，批评有之，能看出大家对游戏音乐会都很期待，都抱有很高的期望。没有让大家百分之百满意，我作为参与者之一，与大家一样感到些许遗憾。但正因为我是参与者之一，对舞台后发生的事情都能有亲身的了解，借这个机会与大家分享一下。

我看到网上的批评声中，最大的是对于演出场地的抱怨。我也希望能在专业的交响音乐厅听到我们熟悉的游戏音乐，但实际的情况是，并非主办方不想，而是实在是有所为难之处。当晚到现场看过音乐会的朋友们，当时场内的上座情况大家也都看到了，3000人左右（其中还有不少赠票和关系票），你稍微计算一下成本，就知道这样的上座率和票价定位，是完全无法承担上海大舞台的演出成本的，可能有的朋友觉得480元的票已经很贵了，但是一场交响音乐会，这样的票价真的不算贵，而且主办方考虑到大多数听众可能都是喜欢游戏的学生玩家，所以准备了不少400元以下价位的票。权衡利弊之下，目前的场地已经是较好的选择了。我们的电视游戏市场，暂时还难以正常维持一场音乐会的利益链，这是没有办法的事情。



其次的批评是对于演出者本身，认为他们排练得不够多，导致演出效果打折扣。这一点，我可以拍胸脯给各位保证，当晚的演出效果比前两天排练的效果要好很多很多。我是28日与日方的演出人员一起抵达上海的，29日与他们一起进行了第一次合练。这次交响乐团的表演者都来自上海歌剧院艺术团，这些表演者都是在20几号才拿到分类好的乐谱（至于为什么这么晚才拿到，我后面再说明），开始的时候没有任何日方指导，完全是自己对着谱子在练。29日是大家第一次合练，也是第一次与日方指挥角田钢亮合演。第一天的排练从早上9点开始，一直排练到下午6点才把所有的曲目过了一遍，仅仅是一遍而已。之后角田钢亮又把合唱团的同学们留下来单独排练（合唱团的同学们也是20几号才拿到唱词，并且只是听过原唱带，也没有正式排练过），一直到晚上8点多。

第二次合练，是31日也就是演出当天的早上开始，这次的演练就要比上次更加熟练一些。所以速度也更快一些，大约中午一点多后就完成了第二次合练。下午两点开始第三次合练，我和另一名主持人高山小姐也加入进去，进行演出前的最后一次也是惟一一次走场排练，并且因为最后时间的原因，没有把所有的曲目走完。所以说，整场表演是只在合练了不完整的三次后就在晚上进行了演出，而根据我在现场听到的情况，的确是演出时的效果要比排练时好了很多很多，我当时还和Gouki说，这些艺术家们估计也是和球员一样，有所谓的“比赛状态”，平时训练可能不出彩，但一旦上场，状态就来了。

下面我再来说说为什么这么晚才拿到乐谱。这场音乐会中演奏的曲目来自不同的游戏公司，所以演出的版权需要中方和日方一起找该游戏公司去申请和谈判，有的公司很好说话，比如Capcom，有些公司则比较难缠，比如SE。所以说为了保证演出曲目的质量，中日双方都在这方面耗费了极大的精力和时间，导致最后乐谱送到中方表演人员的手里时，已经比较晚了。这里面虽然有日方游戏公司的原因，也有主办方经验不足的原因，不过希望大家能够多多谅解，如果下一次还有机会，相信他们一定会做得更好。

另外，大家对我的批评也不少。这一点，我完全虚心接受。我不是专业的主持，而且以前也没有主持这种几千人活动的经验，现场难免有这样那样的不足。去年的主持人因为对游戏知识的匮乏，导致大家的批评，所以今年他们希望能邀请一名对游戏比较专业的主持人。我很荣幸能被主办方看中，这其中也少不了levelup方寸的大力推荐。实际上我得到通知的时间也比较晚了，出发去上海的前一天才拿到整场演出的安排表和串场词的初稿，我是在飞机上才第一次完整地看完了整个串场词。29日第一次合练的时候，我和主持人高山小姐才第一次碰面，在完成了第一次串场词合练后，我们俩又对串场词进行了不少修改，而其中还有部分内容要等日方来才能最终确定。30日那天又在准备见面会（也是临时被抽调做主持人，并且没有任何串场词，全靠当时临场发挥）。到31日，也就是演出当天，我和高山小姐仍然在与日方就串场词进行沟通，直到演出前的最后一刻，整个串场词才基本上完成了定稿，这时我已经没有时间再去把所有的串场词背下来了，所以当时的演出，我不得不拿着涂写得乱七八糟的串场词上场。而在表演途中，为了配合演出气氛，部分串场词又进行了一些改动。现场大家听到的那些冷笑话，几乎全部是我的临场发挥，假如能博得您的会心一笑，我也非常安慰了。

这次音乐会，有很多惊喜，也有一些遗憾。但我觉得没有什么事情是在第一次就能完美的，更何况有些事情不是我们就能把握的，这场音乐会，从创意之初到实际操作到最后的演出，有太多太多的事情是没法拿出来说的。大家的批评，我们一定诚恳地接受，但希望大家在批评的同时给予一些谅解，我们也希望能举办一场完美的游戏音乐会，但很多事情都是要一步一步走的，想要一口吃成个胖子是不现实的。10月31日那天，我真的很开心，能和那么多电视游戏玩家在一起，比我去一万次E3和TGS都让我高兴。LU

忙

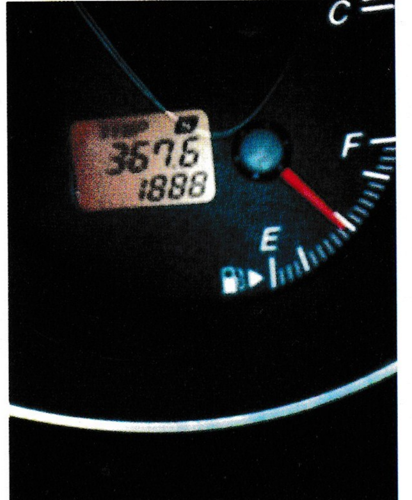
文：Darkbaby

"我日忙夜也忙，从没有停下去想怎会是这样"——谭咏麟《微笑革命》

最近非常忙碌。由于上海通用预定明年春正式投入国内市场的中档轿车欧宝系列已进入试生产阶段，该车型的成败关系到主要零部件配套企业的鄙公司未来数年的经营业绩，因此公司上下无不全力以赴，本人创记录地连续工作了十二天，除了上下班在班车上偶而忙里偷闲玩一会儿NDS外，根本没有精力再去顾及电子游戏等休闲娱乐项目……

直到某天Gouki发来短信，通知他、多边形和泰坦这《游戏机实用技术》杂志的"三巨头"不日将齐赴申江参与主办"PRESS START游戏音乐会"，方才想起月底还有这个期待多时的活动项目。Gouki和多边形都是故交旧识，传说中的泰坦君倒是从未谋面，我这个所谓任天堂饭非常期待着和传说中的索尼铁杆当面论交一番。

10月28日，深圳三人众到达上海，旋即投入了紧张的联络和彩排工作，我也由于连续加班无暇抽身，彼此只能通过短信进行联络。原本预定10月30日晚七点会陪同上海的几个媒体圈朋友出席记者见面会，结局也因通知临时加班而被迫放弃，也因此失去了和三人众碰头的最佳机会。



30日晚，在人声鼎沸的车间里陆续接到了数条来自"PRESS START"记者见面会现场的短消息。首先一条是Gouki发来的，他惋惜地告诉我这次不但植松伸夫和酒井省吾等出席见面会，连本人一直仰慕的《任天堂全明星大乱斗》和《星之卡比》的制作人樱井政博也登场亮相。得知这个消息后不禁怅然若失，曾经热切期待着有朝一日能够有缘亲睹真容，然而机会到来时却又失之交臂。

紧接着在2K GAME担任游戏主策划的恶友烂泥君又在短信中抑制不住兴奋心情告诉我已经成功和崇拜偶像樱井政博合影留念，并在现场用新手不久的拙劣日语向樱井请教了一个游戏开发的问题。见此不禁妒火中烧，欲待回个短信过去嘲讽挖苦一番吐吐酸水，却一时又想不出合适的措辞。

随即又有某君向我哭诉原本几乎已经得到让樱井政博在Wii版《任天堂全明星大乱斗X》上亲笔签名的千载难逢机会，却由于担任现场主持人的多边形"干涉"而未果……

终于到了10月31日这天，原本打定主意以身体健康原因拒绝加班，却意外得知当日没有加班安排，惊喜之余赶回家匆忙吃了晚饭后便打车直奔目的地——上海国际体操中心。曾打算和Gouki等人在演出会场见面，但由于中途在高架桥上长时间堵车，赶到会场时已开演在即，只得按址就座。由烂泥君负责团购的演出票位于国际体操中心的南看台，虽然正对着演出舞台，但由于距离过远的缘故，眼看植松伸夫和樱井政博等如雷灌耳的游戏业界名人们齐齐登场，然而却根本无法看清真实面貌，不禁对贪图票价低廉的烂泥暗自着恼。

担任男司仪的果然是多边形，此公虽然首次出任现场主持人工作却并不怯场，总体水准中规中矩。不知道为什么多边形每次提到"植松伸夫"这个再熟悉不过的名字时都会磕巴一下，他还有意无意地制造了一些笑点引起全场哄堂大乐。例如在介绍完日方嘉宾后出场的是一位本国人士，当该氏用纯粹中文发言后，多边形君顺嘴说："下面让我来翻译一下这位小姐的讲话……"现场气氛因此一下子活跃起来。

灯光熄灭后演出正式开始了，偶然间发现内场过道中间靠近舞台的位置架着一台专业摄录设备，有两个人蹲在仪器的旁边，直觉让我猜测他们可能是负责制作相关DVD节目的Gouki和泰坦，不过由于距离过远并不能正式确认。大约半小时左右，其中一个人佝偻着身子迅速溜过舞台边缘向洗手间方向跑去，看到那人熟悉的身影和发型，终于确认其为Gouki同学。我忍不住发了条短信给他："你真可怜啊，居然趴在地上看演出！"

Gouki很快就回来短信："木办法！都是为了工作嘛，前几天也这么蹲了几小时……"由于我忘了设置手机静音功能，清脆的短信铃声引来周围一干人等侧目而视，不由大窘。Gouki回到工作岗位后又发来短信询问："你大概在什么位置啊？"

我回信调侃道："鄙人现在正对着尊臀位置的南看台第二排！"

分明看到Gouki回头四处张望了一番，旋即来信："未曾发现你……"因生怕干扰了杂志社的正常工作，我便没有再回信，继续认真聆听演出。

上海版的"PRESS START交响音乐会"严格来说并不算纯粹正宗，上海国际体操中心的音响效果也未尽人意，但这毕竟是一场国内游戏人期盼已久的盛典，从《恶魔城》到《逆转裁判》的曲目编排相当有份量，最终返场曲著名的《FFVII 片翼天使》将现场气氛推到了极致，在场所有人都和着熟悉的音乐打起了节拍。在这一刻，所有因为游戏爱好差异而产生的隔膜都已荡然无存，只剩下了相同趣味而产生的共鸣感。

退场时，我随着潮水般的人流走出国际体操中心，沿途看到了许多熟悉的身影，张弦、无梦夫妇……莫名的疲惫感让我根本无心上前和这些故旧同好叙话，急匆匆打车赶回家倒头就睡。

第二天醒来时却已经是中午时分，我忙给Gouki他们发了条短信："晚上一起吃个饭聚会下吧，我顺便约几个圈内朋友同来……"

Gouki答曰："哈哈，我们现在已经回到了深圳！"

我只能附之以："……"

修罗·魂

自由与不自由

文：阿修罗

在SCE当时的展示中，《小小大星球》就是体现Game 3.0精神的一款游戏。如今这款游戏已经正式发售，想必很多玩家都已经玩到，不知道你对这游戏抱有怎样的看法呢？

自由度，很多游戏在宣传时都喜欢拿这个东西作为卖点来吸引玩家的目光。所谓“自由度”，简单说来就是“想干啥就干啥”——当然是在游戏规则允许的前提下。

早期的电子游戏，因为硬件机能限制、存储媒体容量限制、图像图像技术限制等多方面的原因，没有太多多余的空间给玩家提供所谓的“自由度”。单一的流程、固定的程序决定了玩家在玩游戏时所能够获得的体验。随着硬件软件技术方面的飞跃性发展，游戏设计者在开发游戏时逐渐有更多的发挥空间，他们在游戏中为玩家预设了多种选择。这意味着玩家在游戏时可以采用不同的方式来进行，于是就有了一定的“自由度”。

但是游戏的自由度并不意味着玩家可以在游戏内为所欲为，因为玩家还是必须按照游戏程序设定的种种规则来行事。比如浪漫的恋爱游戏里，你可以用多种手段去追女生，但是绝不可能去追女生的老娘，除非老娘也是游戏者给你的目标之一——你得明白这不是《银魂》的《心悸回忆》。又比如同样是动作解谜型的游戏，在《古墓丽影》里面，你只能操纵劳拉在丛林中攀爬跳跃，而不能让她像《银河战士》里面的萨姆斯一样使用二段跳、变成球去应对各种机关。不同的游戏有不同的规则，所谓“自由度”也都是建立在它们各自的游戏规则之上的。制定游戏规则可是一件相当困难的事情，必须考虑到多方面的因素。如果限制太多，可能很多玩家都会抱怨在游戏里面能干的事情太少，没意思；如果什么都不限制，又可能被认为不适合所有玩家，被评一个“18禁”的级别。游戏规则的设置一般和开发厂商所处地区的道德文化标准、游戏用户层的接受度有很大的关系。比如在民风相对保守的日本，大作游戏中很少会出现同性爱的情节，而在欧美地区的大作游戏中这类情节却相对来说没有那么特别，有时甚至会是游戏中比较重要的一个部分。最近笔者在玩的《神鬼寓言2》就是这样一个例子，玩家在游戏中不仅可以和异性结婚，还能够与同性结婚，两者之间的区别也仅仅在于异性结婚有可能生出小孩而已。可能有的玩家会说我无法接受同性爱、我讨厌有这样情节的游戏——OK，那没有问题！因为这样的选择也是你的自由，但是同时也有别人的玩家自由地通过游戏体验了同性婚姻的情节，这就是自由度的一种表现。

这几年互联网在推导“Web 2.0”的概念。什么是“Web 2.0”？“Web 2.0”是针对“Web 1.0”而言的，简单区分一下就是：Web 1.0是由网络内容服务商将以前没有放在网络上的内容搬到网上、提供给用户，主要是服务商与用户之间的交流；而Web 2.0则是用户在网络上自行发布新内容、提供给其他用户，是用户与用户之间P2P的交流。Blog、RSS、SNS、WIKI……这些大家所熟悉的网络服务都是Web 2.0的表现形式。

同时，游戏业也按照这样的分类产生了Game 1.0、Game2.0的叫法。Game 1.0指的是纯粹的单机游戏，玩家纯粹按照预设的规则进行游戏，不与其他玩家产生互动；Game 2.0指的是网络游戏时代，游戏内容提供商提供网络游戏世界的架构、具体的游戏规则，玩家通过这个架构、依照这个规则在互联网上与其他玩家进行互动。

2007年的GDC（游戏开发者大会）上，SCE提出了Game 3.0的概念：由玩家自己参与游戏创作，游戏内容提供上提供简单的平台，玩家按照自己的意愿进行游戏世界的建设、游戏规则的制定，并通过玩家间的交流使游戏虚拟世界不断发展。

在SCE当时的展示中，《小小大星球》就是体现Game 3.0精神的一款游戏。如今这款游戏已经正式发售，想必很多玩家都已经玩到，不知道你对这游戏报有怎样的看法呢？依照Game 3.0的精神，这应该是一款相当“自由”的游戏，你可以与关卡中的许多内容进行互动，还可以自建关卡与其他玩家分享，并邀请或参与多人游戏。但这真正是“自由”的吗？

有句话是这么说的：没有法制的保证，民主是无从存在的。同理，没有游戏规则的保证，“自由度”也是无从说起的。当游戏厂商把一片空白交到你手上、告诉你应该自己去创建游戏内容的时候，你是否觉得自己有能力去构建一个完善的游戏世界、设置合理的游戏规则呢？也许你是资深的游戏玩家，也许你谈起某游戏的优缺点口若悬河，但是轮到你来当游戏设计者的时候，你能够胜任么？或许你会说：我是做不了关卡，但是我可以去玩别人做的啊！从某种意义上来说，这也是“自由”——只要身为当事人的你没有觉得不爽。

另一方面，游戏厂商把设置游戏规则的权利全权委托给玩家的时候，他们也同时丧失了对游戏监控的权利。拿《小小大星球》来说，本身它是一款风格很可爱的游戏，玩家的想象力更是为它增添了很多魅力。但是在内测期间就已经有玩家利用游戏所提供的平台制作了猥亵性质的关卡，并放在视频网站上供他人欣赏。这样的案例在游戏正式发售后的现在想必也不在少数。就像鸦片、罂粟，它们本身也有止疼的作用，但是一旦被不良人士利用就变成了毒品。面对这些不良要素，游戏厂商想必也只得暗中痛斥部分玩家素质低下，却没有更有效的抑制手段——在他们寄予玩家“自由”的同时，自己则被套入了“不自由”的圈子中。

自由与不自由，其实没有那么绝对，没有那么客观。与其追求自由，不如追求好玩，就这！







个人相关：

■曾用过雏野真代、Hinano、津田沼真利、まりあ等名义参与活动。

■以歌手和配音为主要工作，也参与许多其他的如作词作曲、舞蹈编辑指导等活动。

■常为美少女游戏的角色配音以及担当歌曲的演唱。

■音域很广，无论少女还是姐姐类的动画角色都能应付自如音感好，能不看乐谱，光听节奏就能演唱。

■在《超级机器人大战α》中曾易名"雏野真代"担任游戏中雷欧娜的声优。

■在2007年4月1日的愚人节，曾在自己网页宣布"要结婚"，同时在网络电台中也宣布"今天是最后一次广播"，造成广大支持者的骚动。

■曾获得"ENIX ANIME大赏"的声优奖项。

PROFILE

神原由衣 sakakibara yui

出生日期：10月13日（自称永远的19岁）

星座：天秤座

出生地：日本兵库县

职业：声优、唱作歌手

趣味：卡拉OK、画插图画、通信购物

特技：舞蹈、发出各种各样的声音、赖床、吐槽(－ －)

喜欢的东西：特浓巧克力、特大布丁、红茶、BEARD PAPA'S的泡芙、茄汁忌廉烩意粉、MOROZOFF西饼店的半熟酪饼

讨厌的东西：辣的食物、日式点心、生牡蛎、汉堡包上的菠萝、水果的加工食品（如草莓味、蜜瓜味等）















动画配音：

《超级机器人大战OG》雷欧娜
《はぴねす（happiness）》神坂春姬
《PRISM ARK》普莉西亚
《H2O》八云滨路
《少女爱上姐姐》梶浦绯纱子
《CHAOS；HEAD》岸本绫
《四叶草》猫宫诺诺

电视游戏配音：

X360日版《骑师之路》神谷光
PS2游戏《超级机器人大战α》/《超级机器人大战OG》系列 雷欧娜
PS2游戏《东京魔人学园血风录》弗莱姬（フレイヤ）
PS2游戏《はぴねす!でらっくす》神坂春姬

歌曲相关：

《此の花咲ク项》	游戏《ピアノの森の满开の下》主题曲	2005年8月9日
《Eternal Destiny》	游戏《夜明前的琉璃色》主题曲	2005年9月30日
《はぴねす方程式》	动画《はぴねす》主题曲	2006年10月25日
《Beautiful day》	动画《少女爱上姐姐》ED主题曲	2006年10月25日
《again》	动画《少女爱上姐姐》插曲	2006年10月25日
《RISE》	动画《PRISM ARK》主题曲	2007年10月24日
《片翼のイカロス》	动画《H2O 沙之足迹》主题曲	2008年1月5日
《スイッチ・オン》	动画《H2O 沙之足迹》插曲	2008年1月5日
《恋の炎》	动画《我的狐仙女友》ED曲	2008年4月23日
《永远の恋》	PS2《我的狐仙女友SE》主题曲	2008年9月24日
《夏の祈り》	PS2《我的狐仙女友SE》插曲	2008年9月24日
《Try Real!》	PSP《Fate/老虎大乱斗 加强版》主题曲	2008年10月29日
《月圣ノ苍炎曲》	PS2《银河天使2 永劫回归之刻》主题曲	2008年11月26日

sakakibara yui



文编 白夜

这一个月中论坛上发生最大的事情恐怕就是攻略组UP TEAM的三周年生日了。三年，说长不长，说短也不短。来自天南海北的一群热爱游戏和创作的玩家们因为游戏城寨这个平台而聚到了一起，共同奋斗已经经过了三个春秋的轮回。应该说很不容易，在这个只凭对游戏的爱做事的团体中，能够坚持三年确实是一件很了不起的事情。因为UP TEAM攻略组的存在，我们的游戏城寨才能有今天的精彩。

2006年10月23日，UP TEAM成立。2008年10月23日，UP TEAM整整三周年。三年的风雨阴晴，三年的坎坎坷坷，这一刻，我，我们百感交集。

UP TEAM是什么？这个问题之前有很多人问过我，尤其是身边的一些与游戏圈没有交集的朋友，先前我给他们的答案都是一样的——一个在网络上为游戏码字的团队。当提笔写这篇三周年纪念文时，我寻思了一会，却在脑子里闪过了同样的一个问题——UP TEAM是什么？同样的问题，却让我对答案产生了更进一层的思索。在我看来，三年，对于一个网络团体，说短不短，说长不长。在这三年的时间里，有很多UT人加入，也有很多UT人离开，以平常心看待，这些都是一个网络团队再平凡不过的经历。就在这一起走过的三年时间里，我们的UP TEAM也早已不是最初那个简单的团队，里面更多地掺入了一些人文元素。UP TEAM，现在看来，这是一个远比一起埋头码字奋斗更温馨的名字。

三年，我们一起走过

文：真无双の乱舞

三年，漫长

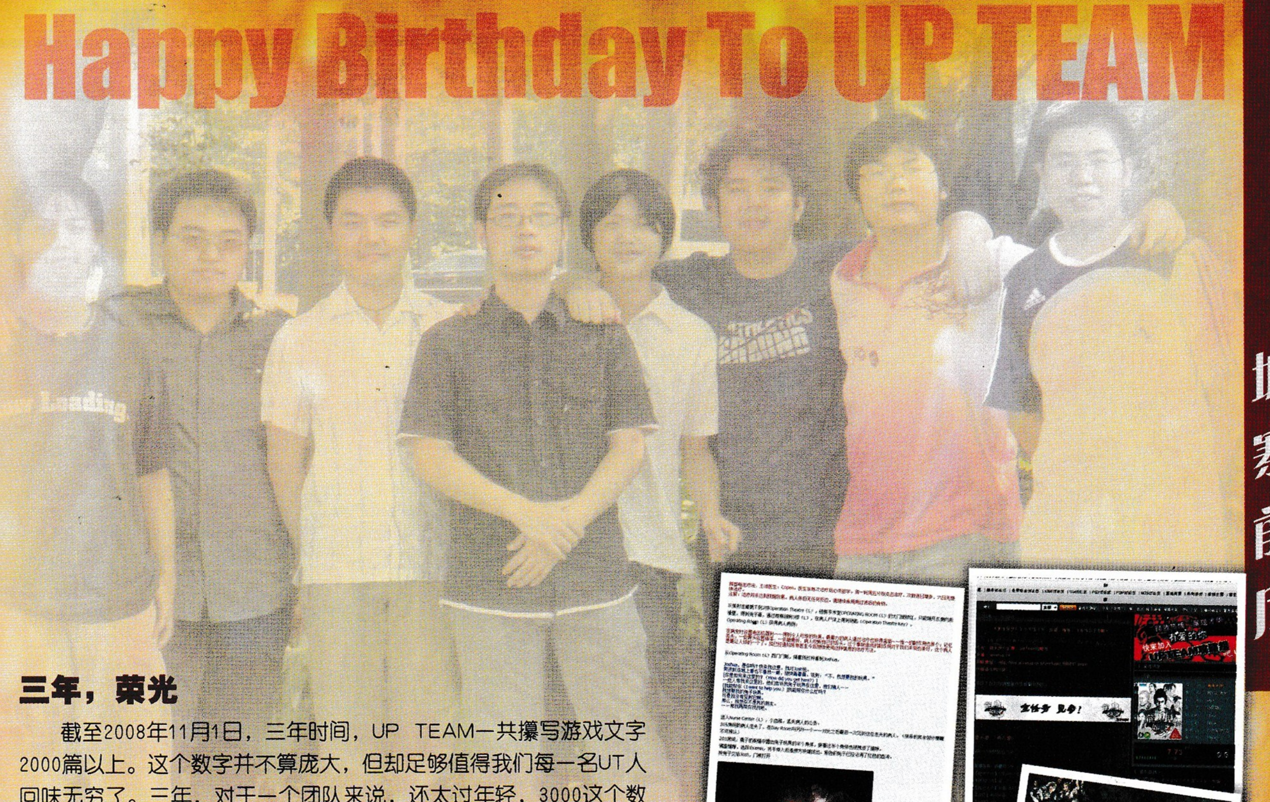
三年，漫长吗？从历史的角度，三年的光阴真的是不值一提，但在奋斗的过程中，这却是一段无比漫长的经历。依稀记得那年自己为了《恶魔城 暗黑的诅咒》、《王国之心2》、《银河游侠》几篇攻略，几乎没日没夜地坐在电脑和电视前与时间赛跑，与自己的毅力战斗，那个时候周围的空气都是凝固的，这种战斗的历程任何时候想起都会觉得是漫长的。那个时候，惟一能够感到力量的就是和一同奋斗在前线的组里的其他成员聊天，我们就用一些很简单、轻松、幽默的语言交流。在这之前，我其实并不主张这种玩游戏的方式，游戏应该是一件很快乐的事情，应该是一边握着个手柄，一边翘着二郎腿，悠哉悠哉地喝着可乐的事情，惬意浓浓。后来在与攻略的战斗中，我逐渐体会到了另一种快乐方式，这应该可以很自恋地称之为“成就感”吧。最初定下“UP TEAM”这个名字并没有经过太多的考虑，只是从官方的角度，摘选了“levelup.cn”中的“up”而定。后来，我慢慢喜欢上了这个名字，因为它的积极向上——“UP”在任何时候都能发动“激励”的精神效果，这种激励效果不仅局限于UP TEAM所涉及的领域内，甚至已经“辐射”到了我的学习、工作、生活中。做任何事都是难在坚持，UP TEAM也是如此，在三年里，我们有过巅峰也到过低谷，不变的是大家在一起积极向上的凝聚力，就是这样一路颠簸着慢慢前进到现在，所以我现在特别感谢“UP”这个名字。

三年，短暂

三年是短暂的，初建UP TEAM的情景仿佛就在昨天，当时的论坛超级版主方寸多次向我发出了邀请，考虑到压力和自己的能力，最初我并没有接下这个重任，只是抱着试水的心理，直至将第一篇攻略《第三次超级机器人大战α》完成后才勉强接过了这个担子。重任压肩，UP TEAM正式成立后的日子忙碌地几乎让人窒息，一边要忙着在第一时间作出攻略，一边要顾着纳新，而如何管理好一群可以称之“鬼才”的陌生人也是件让人头大的问题。早前，身为组长，自己也是在对自己的质疑声中一路走来。好在这种质疑声在随后遇到到大小新朋友后逐渐打消。现在也要好好地感谢“TEAM”这个词，三年来，UP TEAM就像是一个大家庭，温馨充满朝气，这种和谐的气氛一度让我忘记了压力。2007年，但凡参加过《战国无双2》攻略特攻组的朋友一定都有一段特别难忘的记忆，在那半个多月的时间里，我们十多个人分工协作，在网络上第一时间完成了工程庞大的全人物列传攻略，一方面也是拜《无双》系列的超高人气所赐，在那次创作中，整个TEAM的作用和乐趣都被发挥到了极致，所有组员的积极性也都被充分调动起来，不论是单机游戏、网络游戏，这种快乐都是不可比拟的。回想一下，与奋斗的漫长历程相比，这种快乐的时光，三年时间，的确短暂。

Happy Birthday To You

Happy Birthday To UP TEAM



三年，荣光

截至2008年11月1日，三年时间，UP TEAM一共攥写游戏文字2000篇以上。这个数字并不算庞大，但却足够值得我们每一名UT人回味无穷了。三年，对于一个团队来说，还太过年轻，3000这个数字不能代表什么，在这个时候，我们的确还没有资格提“荣光”二字。但作为一名组长，作为一名和大家一起奋斗的家庭中的一员，我们彼此能够真切地感受到每一份文字创作背后的艰辛故事。荣，只因我们的奋斗而荣。

在这三年的时间里，我也看到了不断兴起的形形色色的游戏文字创作团队，但凡是较出色的游戏论坛，都会有一支像我们这样的团队。网络是一个讲究优胜劣汰的平台，不进则退，对于我们UP TEAM来说也是如此，在三年的路程中，我们不乏优秀的文字作品，但我们清楚地认识着自己的差距，以此不断鞭策自己。UP TEAM，我们拥有一个完美的名字，我们尚年轻，坚持下去，我相信总有一天会赢来我们真正值得自豪的荣光时刻。

▲堆积成山的攻略作品，其中不乏点击量逾30万的《战国无双2》人物列传攻略、积木同学第一时间巨献《最终幻想XII》全对白翻译等等优秀作品。

三年，欢乐

“欢乐”这个词时下见于网络似乎颇为流行，现在用这个词来形容我们的UP TEAM再适合不过。在这三年时间里，网络带给我最大的快乐便是UP TEAM这个群体，一起写攻略，一起评论游戏，一起谈天说地，只要融入其中，便能享受到特殊的欢乐，既是游戏之内，也是游戏之外。和所有的网络团队管理一样，我们也有自己的专属QQ群，但如果你以为这个群和一般的工作群一样严肃地讨论什么学术问题，那就大错特错了。或许起初我也希望这会是一个严谨的工作群，每天在那里交流一些制作攻略的心得，然像游戏文字这种题材轻松且广泛的异类，我们的确需要不断在聊侃中寻找灵感刺激点，渐渐地，他们在群中跑题、一再跑题，聊天内容已然失控，每天都有数以千计的聊天记录在刷新着，甚是欢乐。三年来这里从来不会有很正经的攻略话题，但从来不缺猥琐的人生话题……坦白地说，我现在已经离不开这个群了，码字之余、工作之余、学习之余，这里都是一个最好的休闲聚居地。就现在来鉴定的话，这里就是一个交友群，能够带来无尽欢乐的交友群，这个家庭里的朋友都和你一样，或曾经拥有过或现在正拥有着同样的游戏梦想，并为之欢乐地共同奋斗。

三年，更远

遥想2006，levelup初建，当初建立UP TEAM的目的只是单纯地成立一个创作游戏攻略的团队，后来随着力量的充实，我们的UP TEAM渐渐地从攻略组分离出了文学组、新闻组，而且越来越多的UT骨干力量参与到了论坛的管理中，从“攻略服务”发展到“为全论坛服务”，再者又有一批成绩优异者成功转职成了职业的游戏编辑，开始了崭新的游戏之路，种种的种种，都意味着，UP TEAM肩负的责任在三年的时间里也在不断延伸。

三年时间，对于我们每一名组员来说也是一次挑战。在UP TEAM里，大部分组员都是学生，经历了三年的成长，每个人都或已经或即将面对自己最重要的人生选择，有人离开，有人加入，离开的我们为之加油，加入的我们为之鼓励，天下无不散之宴席，无论对于UP TEAM也好，对于每个UT人也好，重要的是，大家都在往各自更远端的彼岸前进。

每一次写周年纪念，都难免俗套地为这支团队寄予希望。三年来，我们欣喜地看到了她一步步成长、UP。这一次，我还是由衷地希望UP TEAM在这个三年的逗号后面能够继续延续我们的青春激情，继续延续我们的荣光、我们的欢乐。LU

城寨茶馆



ACG=ANIME、COMIC、GAME=动画、漫画、游戏。我们可以把ACG归为一类，作为大家的共同爱好，这些是大家平日在游戏城寨论坛上讨论的最多的东西。而这次城寨茶馆，我们就先不说这些，看看大家ACG之外的爱好，从中我们也定能找到不少共同点哦！

尼亚从数百条回复中总结出，我们“宅人”的爱好还是很广泛的（其实也和其他人没什么两样），大多集中在“电影、音乐、书、运动”这些方面，另外让人欣慰的就是，因为ACG这个主要天赋的存在，对于画画和创作的偏好要比其他群体强不少，下面就分类看看大家的爱好吧。

游戏之外 您还拥有什么？

我爱书



Crazy

以前进了书店，除了找找新的《掌机王SP》就是找找新的《科幻世界》。

常读科幻小说，有时觉得自己如此渺小，即使用尽全力也什么都无法改变；有时又突然觉得自己如此伟大，世间万物也在掌控之中。幻想确实是一件很美好的事情，再掺一点点玄乎得让咱摸不透的数学物理科学在其中，那样感性与理性交织起的文字确实让我从中取得了无限的快乐。广告云：心有多大世界就有多大。科幻小说确为本人敞开心扉、开拓视野的不二法门。



土御门郁子

读书肯定是除了ACG外的重头戏。其中日本轻小说更是占了近一半的份额。

像最近看完的田中大神23年前的作品《为婚纱衬上深红蔷薇》以及后来被人续写的《为夜空的双子座衬上深红蔷薇》。也还在看土桥真二郎的《扉之外》系列和支仓冻砂的《狼与香辛料》系列，虽然我对于后者的评价不算高。最近大爱的作者是东野圭吾和京极夏彦二人。前者是因为《神探伽利略》而让我记住了他，连看了五本他写的书，感觉颇为不错。个人觉得《嫌疑人X的献身》里面的陷阱设计的很巧妙；后者是我一直颇为敬仰的作者，早在五年前就因《巷说百物语》一书佩服的不行，现在国内又开始引进了他著的“京极堂系列”，感到甚为欢喜，前几日看了《姑获鸟之夏》和《魍魉之匣》，激动之情难以言表。

多看一些书会对自己现在从事的工作有很大的帮助，所以闲暇的时候会去选择看书，丰富自己的阅读量。



某A的残念

作为一个学生，本人其实真正灌注在ACG这个领域的其实不多，虽然关心，却没时间去宅，充其量是个伪非，呵呵。在书桌前，其实大部分时间就耗在宋词上了。是曾想，一个明天就要考试的苦命学生，独点一盏寒灯，在那深夜里，刚刚挥别了小山似的作业，再去倒一杯开水，翻着宋词，吟着范翁的词：夜寂寥，寒声碎……又或读一读周邦彦：并刀如水，吴盐胜雪，纤手破新橙……

我爱音乐



诱饵

爱好的话，是怀旧。

音乐、电影、电视剧、游戏、动漫、小说等等都是我怀旧的对象。自己不想玩游戏的时候，就会放张《Pablo Honey》找本小说，或者从收藏的电影里找出一部，来度过一段悠闲的时光。怀旧的一个附属品就是收藏，尤其是音乐，我相当喜欢上世纪的欧美流行音乐（偏Brit-Pop，还算不上狂热爱好者），从Beatles、滚石、Micheal Jackson，到Coldplay、Radiohead、Oasis等……虽然条件限制可得到的正版CD实在少的可怜，但我仍然尽可能的收藏多一些。当然游戏、动漫音乐也是我的收藏之一，可惜由于条件限制，能入手的OST专辑实在不多，只能通过网络满足一下了。



genesisx

游戏，不等于全部。就算我已经习惯了坐在电脑前左手放在键盘上，右手握着鼠标，看着屏幕点着左右键，指挥着小队攻击敌人，我也知道，游戏，其实更多时候只是我心里的自我疗伤过程而已。

在忙碌一个上午之后，坐在安静的角落戴上耳机听柔情的歌曲，世界刹那间变得安静、祥和。我知道肯定有人和我有这样相同的感觉，当你听着纯净悠扬的乐声，听着歌手款款深情的吟唱，渐渐融入其中时，你的精神会变得十分舒缓，你不再浮躁，不再激动，不再盲目地寻找。你的眼睛，你的心灵，会在耳边的旋律的渲染下，变得纯净。

酒虽醇香，切勿贪杯，而音乐就是那清茶，带着淡淡的清香，稳定你的情绪。其实，在游戏之前，我就接触了音乐。那时的我不像现在的孩子一样，一出生就浸淫在虚拟的世界里。甚至音乐也只有用收音机、录音机甚至唱片机这样古老的设备进行播放，音乐种类也不像现在这么繁多。革命歌曲之外，就是难得的民谣。港台歌曲也都是在我上小学后，才听到的。不过真正去研究歌手找专门的唱片的时候，已经是高中时代了。但是之前我倒也自己利用录音机可以内录收音机的功能自己录电台歌曲，那种感觉很好，虽然你能录到的音乐经常只有一半，但是每周的音乐排行榜总会提供完整的音乐让你录个够。那时的电台广告不像现在这么多，也没有恶心的健康讲座，甚至一个节目一个小时下来只有几分钟广告。不过我的选择往往是别人所想不到的另类。

其实就跟那时候很多人在电脑房联机打《红警》，我却在家里玩红白机在本子上自编游戏的怪异举动一样。不过现在回想起来，那时的生活比现在丰富多了。现在即使全机种制霸，给我最好的电脑，我也未必会觉得比躲在收音机边紧张地按下录音键来得有趣。或者你会不屑我的说法，认为我是无机酸，没资格说什么。不过，会有人有跟我一样的想法。至少，有人和我一样，游戏并不是生活甚至生命的全部了。



我爱电影



星空守望者

自己除了ACG的爱好之外，最感兴趣的就是看电影和收藏相关的影碟，当然这里也包括收集各种ACG的周边等等。

也许是受父亲的影响，我从小就十分喜欢看电影，尤其是欧美的动作大片；至今仍然记得父亲带我去电影院看的第一部电影《第一滴血》，抛开别的不说，光是影片里面的那个经典的硬汉形象已经足以让我无法忘怀了。

我至今依然记忆尤新的三部电影是《阿甘正传》、《泰坦尼克号》、《风语者》，这三部电影让我的生活观念和信念发生了微妙的改变。单说《阿甘正传》吧，里面充满了太多的生活哲理与人生价值观，由于太深奥以及对欧美文化的不了解，我将此片反复看了6次才勉强懂得它所表达的涵义，影片里面许多经典的台词，比如“LIfe is like a box of chocolate,you'll never know what you've got or lost.”我都抄写了下来，不时回味。

如果说真人电影带给观众视觉冲击，那动画电影带给观众的就是心灵和视觉的双重享受；对我来说，欣赏动画电影更让我心旷神怡，因为不仅是唯美的画面还有那超长的故事情节；近几年看的印象较深刻的比如《秒速5厘米》、《新世纪福音战士新剧场版：序》、《CLANNAD》等，都是非常优秀的动画电影。

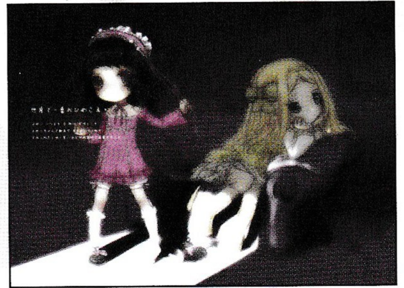
除了ACG和电影之外，我所拥有的还有很多很多，正是因为它们的存在才构建了今天这样的世界，而我们的生活也正是因为它们的存在而多姿多彩，所以，我从不感到无聊！正如那句话说的那样，“生活就像一盒巧克力，你永远不会知道你将得到什么或是失去什么”，

游戏、动漫、电影，我已经拥有很多珍贵的回忆，但是我所拥有的绝对不止这些，所以，生活中，我珍惜现在我所拥有的，对于已经失去的我也会将它作为回忆一起珍藏，因为这也是一种“拥有”！

我爱创作



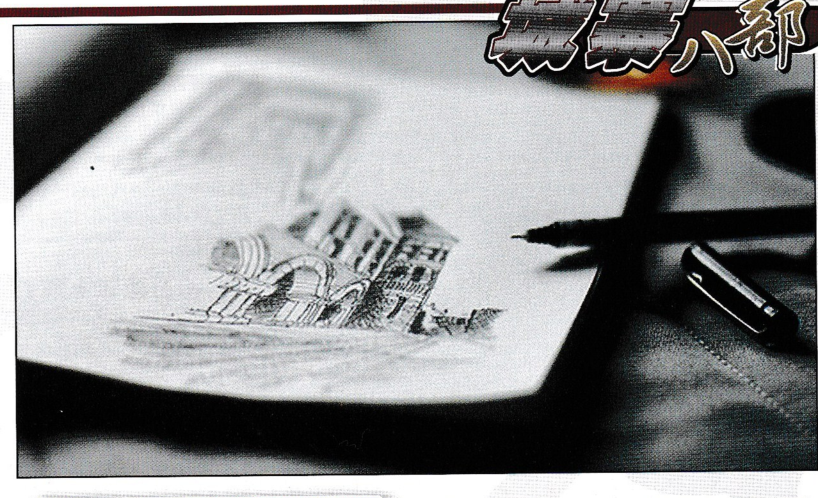
海絲特



▲这幅画的作者是Lisa，她画的我和她。

除了游戏之外，最喜欢的应该是画画和写随笔了。虽然只是写下一时间杂乱无章的心情，但却可以得到别人的回应和同样的感动，那种感觉真得很棒，有点让人迷恋上了呢。还常常开导恋情不顺的朋友，所以对失意的文字特别擅长吧。一直默默地当了许久的聆听者，长期跟随着他人的频率而变化，高中的时候会因为朋友强烈的感情而让自己的情绪起伏很大，然而曲折的路线最后也会被理智的情感所掩盖，现在已经可以很客观的去说那些话了，或许很多时候略显天真。但是可以被这样信任的感觉，真的让我觉得很幸福啊。所以现在能写一些东西，并且能有人对我说被感动到的话，我真的很感谢也很喜欢文字这样的表达方式。

画画，其实从最早只是自己喜欢，到后来是因为一个朋友。自己为了追随她的脚步同样选择这个行业，当然始终没有她那么厉害，或许因为自己太不纯粹了，只是想成为那样的她，有优秀的作品，被大家喜欢的她。自己对画画的爱确实一开始很少很少，现在也不多，但真的是最喜欢的一个。（TAT对不起，很矛盾。）可以用画画表达心情和画自己喜欢的东西，以及给别人画，让我觉得很满足。



我爱运动



yx1985121317

除了ACG之外，最喜欢的估计就是足球了。

从小学开始，初中、高中、大学一直在踢球；从班级踢到学校、踢到区里、踢到市里、踢到省里、踢到全国，这其中经历了许多难忘的事。黑哨、帽子戏法、打群架、赢球输球、冠军奖杯……一路走来发现这些却还那么清晰，无论是好的方面还是不好的方面都已经成为了不可磨灭的印记被烙印在心底。身边的“战友”不停的换，但赛场上曾经一起奔跑着的伙伴们其实一直都没有忘记。虽然现如今因为手术自己已经不能再像从前那样去打比赛，但是还是每缝假期都要与朋友们去玩玩。也许哪怕只是走在那赛场上，我也会感觉自己那爱足球的心依然在悸动。



wujing591

游戏之外，最喜欢的还是运动——篮球，乒乓球。理由很简单，可能有点小天赋，虽然不敢说是生活圈内最好的，但能够轻松的得到优越感。乒乓球那种速度感、瞬间反应、战术的运用和篮球的个人能力的展现与团体的配合都让我得到很大的快乐。其实这些乐趣很大程度上和游戏都有点重合的，怪不得体育比赛在国外是称之为GAME啦!。

我爱烹饪



千颜姬

健康的身体是游戏的本钱，姐姐这样说过……

健康的身体需要有美食来填充肠胃，从小悟出来的……

于是，游戏之外，我很中意烹饪！

如果在炖药膳期间，我手里还拿着NDSL，很有可能无意间当作调料扔进锅里！庆幸！围裙能派上用场。微波食物，差点把PSP当托盘送进格兰仕里。什么时候美食和游戏能不冲突……

言归正传，5岁起开始做饭，只会下个酸汤面条，后来才知道现在的娃娃够笨，当初自学成才很无敌；6岁能踩凳子上炒小白菜啦，哇哈哈哈！只是会忘记放盐……不能诉说自己的家庭主妇历史，不过我认为做饭是一种享受，它能折射出你的心情，品尝你手艺的人可以从中读出你的用意。

过桥米线是家中经常做的，配料要求保持新鲜，使我觉得过程无比复杂，不过简化下就成了一种原创的新潮米线，很得意。

糖水米线，一次看错瓶子把糖当作盐放进去的作品，后来发现红糖很美味。

奶油土豆泥，作为女性，每个月都有这么几天，疼得没办法想吃甜食暖宫，抱着桌子下仅有的土豆不知道从何下手，一拍脑袋后买了一斤生奶油和巧克力回来加工，当软软的土豆泥从微波炉里抬出来时，不吃肚子都不疼了，嗯，好心情。

现在身处北方，想做家乡菜那是不可能了，学着北方人玩面团吧！问题是拉面甩得比我还高，我只能站在凳子上。一段时间后，感觉怪无聊的，没有什么新东西。或许不适合我的口味，所以最近，看到什么菜都会莫名其妙地去做，具体方法不详，没有详细攻略！

博爱



李珍珠

游戏固然好，生活才最高。

音乐，这是我人生中绝对不可或缺的爱之一。我喜欢自己一人走在大街上，坐在木凳旁，戴上耳机，聆听音乐的时间，她会让我迷失又找回自己，一点一滴的感动和放纵。

绘画，我人生中的领路人，她永远会陪伴我，不管何时何地，我一直在把握着她，把她挥洒人间，酣畅淋漓的时候，总是孕育着自己进步的人生。

书，一个记载人类精华的媒体库。阅读是一种快乐的事，无论是日理万机的滔滔篇幅，还是红红绿绿的色彩世界，你总能通过书籍传达或收容一种别人的思绪和理念。

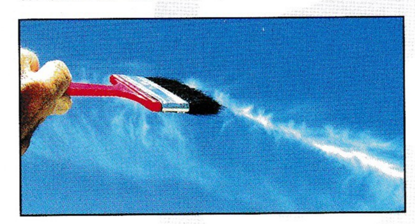
睡觉，我喜欢梦，喜欢柔软，喜欢宁静……



草摩观

首要说的就是书。自己小学三年级读完《聊斋》四年级翻《红楼梦》小学未毕业就啃掉的书一大堆。星期六没事做，趴在床上窝在书堆里就是一整天。我没法想象失去了书本的日子我将是怎样活下去。或许在常人（注意，常、人）的眼里女孩子侧重在个人形象上是正常的，但是对我来说是非常不正常的。别人搬家是衣服什么的生活用具，我得几大箱几大箱去搬我的书。动画《READ OR DIE》里的读子就是我一直想达到的最终形态……

再者就是音乐了。我没法想象在无音乐的情况下生存10天半个月的！睡觉的时候要是无音乐相伴，我会睡得极度不安稳……写文章、灵感井喷的时候，没音乐的话，写不下去！而且，我写文是由着音乐领着走的。并且在号称“人的灵魂”的音乐世界下，感情极度脆弱，完全不堪一击。





主持人：玛鲁斯&李珍珠

城寨画廊 VOL.9

月初正直万圣节期间，在每年的10月31日是西方传统的“鬼节”——万圣节，不过这一天的气氛却远不像它的名称那样让人听上去就“毛骨悚然”。一年中最“闹鬼”这天夜里，各种妖魔鬼怪、海盗、外星来客和巫婆们纷纷出动。孩子们也都会迫不及待地穿上五颜六色的化妆服，戴上千奇百怪的面具，提着一盏“杰克灯”走家窜户。而游戏城寨的画手们也都拿起了画笔描绘着自己在万圣节的“噩梦”，不过真的是噩梦吗？我看以后万圣节改叫“南瓜LOLI节”好了。^^



万圣节快到了

作者：czk332211

一句话点评：光源把握不错，气氛独到。

万圣节小魔女

作者：hect

一句话点评：这个角度非常独特！

大家万圣节快乐

作者：GasCat

一句话点评：怪汁漫天飞的万圣节啊……

暗黑熊的万圣节活动偷跑图

作者：l337er1024er

一句话点评：万圣节的哥特风LOLI很养眼……



Trick or Treat!

万圣节魔女

作者：=EXAM=

一句话点评：哪家魔女这么萌啊，嫁给俺吧……XD

花扎之武士

作者：李珍珠

一句话点评：细节和纹理的刻画值得称道。





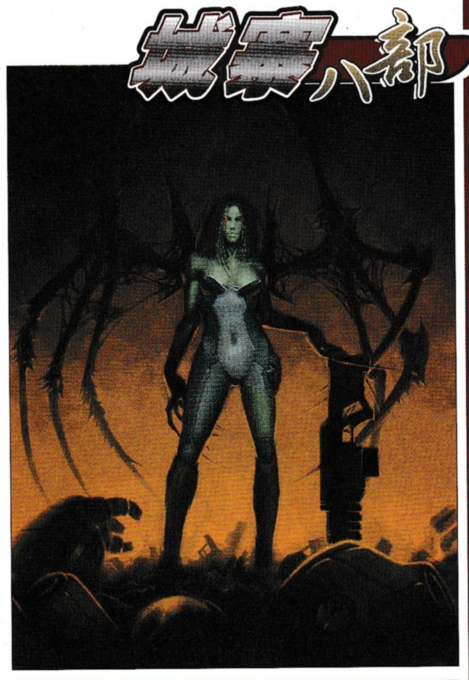


初来报到，习作一张

作者：QMF
一句话点评：修正版大好，刀的光感很抢眼。

刀后

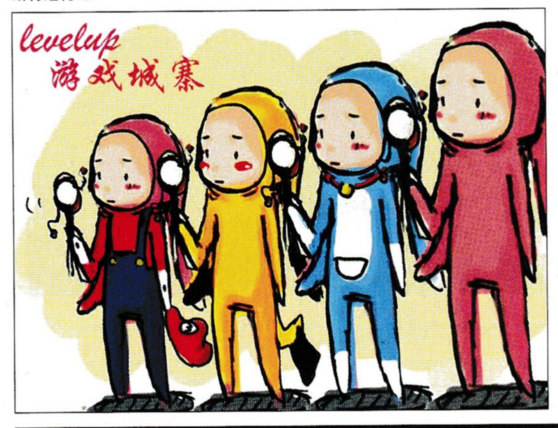
作者：Raphiol_Lee
一句话点评：气氛感强烈，画面内容很X很XX……





咱们游戏城寨的吉祥物哦

作者：凶鸟
一句话点评：其实楼主可以作漫画，名曰：《潘斯特进化记》……





《恶魔城》基情自重

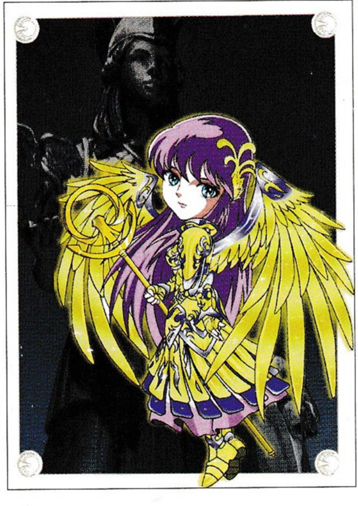
作者：星之继承
一句话点评：相当强大，其实可以用来印制成海报了……

莎诺亚

作者：園崎魅音
一句话点评：颇有点油画的风格呢，厚重不失真彩。









大头圣斗士系列

作者：qiulun
一句话点评：大头星矢，大头女神，大头冥王……

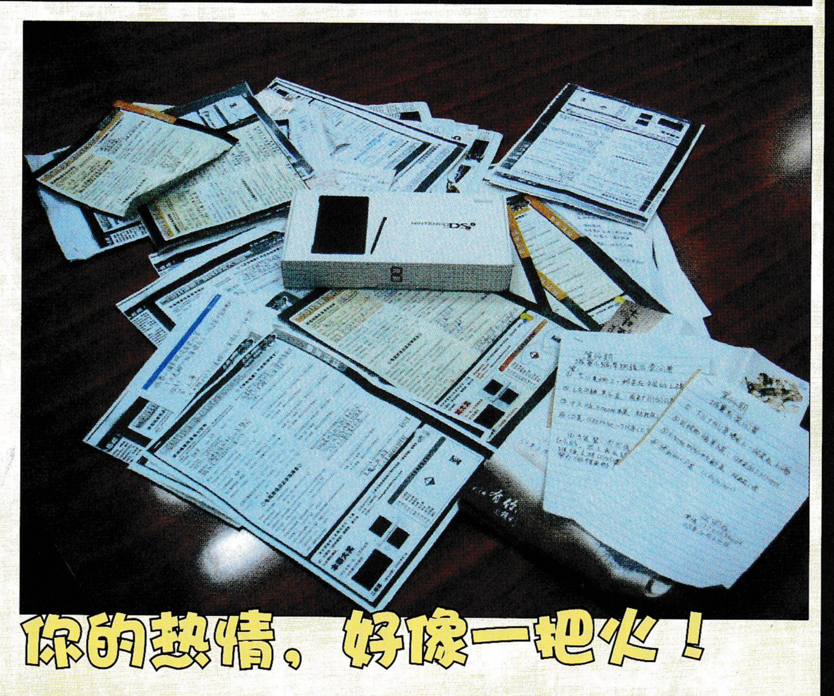
城寨后院

编辑部所在的地方天气真是异常，仿佛一夜之间就从夏天变成了冬天。虽然不用整天再开空调而省下不少电费，但每天由窗户穿过屋子里的小风还是吹得人感觉相当地“凉快”呀（发抖）！不过读者们的热情还是把这微微的寒意给盖了过去，上期城寨后院发布“游戏城寨寨民大调查”之后，本期的读者来信空前得多，真是让阿婆感觉非常温暖，阿婆我现在生活中最幸福的事情就是看到读者大人们和城寨的对话了！所以，还请您多多来信吧！电子邮件也可以哦！

最近诈骗的短信貌似非常疯狂，阿婆我曾经一天之内就收到过两条让我汇款到XXX账号的莫名短信，于是老太婆我心血来潮立刻回了一条过去——“我已经把钱打进去了！”没想到对方又回过来一条，内容只有一个省略号，乐得老太婆我前仰后翻。阿婆也在这里提醒读者大人们，碰到这样的短信千万不要轻信，以免上了坏人们的当。

读者自留地

本期读者自留地栏目中所刊登的读者来信来自《游戏城寨》LV44



你的热情，好像一把火！

LV44读者意见选登

本期最倒霉&最幸运读者

江西　余荣鑫：小生天生“黑仔”，什么事都不走运，乃2006年“生生电脑城（小生工作的地方）黑王争霸赛”常规赛冠军（季后赛由本人的老板不幸丢失两万多元人民币的无敌事迹胜出），以刚买的N-gage QD和PSP分别被偷作为起点，紧接着被女友甩迎接光棍节（小生至今没错过任何一个光棍节，那是第一任也是至今最后一任女友）作为结束，中间还有不少倒霉事以无人能敌之势勇夺“黑王”称号。（以下略去5872字……）

余同学你的倒霉程度确实令人叹为观止，不过有得必有失，如你来信所说的传奇经历，《CC FFVII》限定版PSP失而复得、顺利得到下川美娜演唱会的票，这不都是幸运降临么？还有，11月11日你可以不当成光棍节来过嘛，你看我，都把这天当作PS3的生日来过。

鉴于余同学的倒霉经历，本编决定将幸运赐给你，通知你，你已经在上期的有奖问答中获得下川美娜的亲笔签名T恤了哦，仅此一份，你就偷着乐吧！

本期最“嘴下不留情”读者

请写出本期光盘中您最不喜欢的内容并简述原因：



宁波　黄靖源：小游戏，一个个都跟喝了三鹿奶粉似的！

众编：……

“烈舞三连冠”&“后院小霸王”

广西　陆圣：唉，还真是没想到，读者回函我竟然“两连冠”呢，我也就才写了两次而已，这次是第三次（跪拜OTZ）。拜托！请让我登上这个神话般的顶端吧——“烈舞三连冠”（让我回到过去么？）呃，应该是“后院小霸王”。白爷，用你无比猥琐的力量成全我吧！（后面略去废话10000字……）

陆同学，不管是错别字也好，还是什么也好，冲着“白爷”两个字，我成全你了！而关于那什么无比XX的力量……唉？那两字我怎么不认识呢？不认识不认识……

本期最有品味的读者

请依次写出本期杂志中您最喜欢的三个内容：

广西　谈进德：你们的杂志，我都喜欢……呃，对了，不喜欢的标题和内容我是直接跳过去的。

本期穿越读者

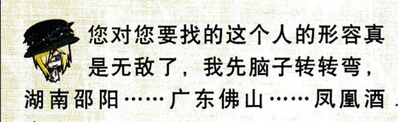
您购买到《游戏城寨》的时间与我们预告的上市时间是否吻合呢？



广州　徐尧：呃……我是提前你们的预告买到的。

本期最佳形容词应用读者

广西　黄宇坚：如果有谁认识在佛山南海大沥凤凰酒家当过保安的湖南邵阳叫XX的年轻混蛋……



您对您要找的这个人的形容真是无敌了，我先脑子转转弯，湖南邵阳……广东佛山……凤凰酒家……

沈阳　龚宁：正读高三的我看着墙上仅剩的两百多天的计时牌有一点……看着全班同学那忙碌的神情，不免有一些枯燥，欢笑似乎比往常更少了一点，看着手中晚来的《游戏城寨》心里还有一丝安慰。对了，有一事相求，我如果将来想当编辑的话应该考什么学校什么系？一定要告诉我哦！谢谢！

应该考美术系——对你的审美有帮助。
应该考音乐系——对你的素质有帮助。
应该考新闻系——对你的新闻有帮助。
应该考体育系——对你的耐力有帮助。



我们这里没有一个是游戏编辑专业毕业的……



没有专门为游戏杂志编辑设定的专业吧……白夜我大学时学的是自动化……貌似和游戏编辑不沾边啊！



跟专业没关系。需要热情和执着，另外应该了解游戏。

胖靓仔：在等候了七七31天后，老衲如愿入手08.10第一版一印固态《城寨》。老衲仔细观摩后发现，P6关于Apple的老乔的一句话："数量并不能决定一起。"老衲仔细推敲研究一宿未果，第二天召集众宅僧成立专案组，激烈讨论一天加一宿未果！后请出祖宅鉴定，得结论……有问题！！！白大官人！你要替老衲伸冤啊！老衲为此事脑细胞往谦虚里说死了一打有余，那叫一个不瞑目啊！你定要将错字那厮捉拿归案，送交阿婆练必杀！
那个光年哥，这次老衲在你的专版徘徊20圈有余，没有发现问题……郁闷一宿！



胖靓仔同学有成为新一代"找碴王"的潜质，不过请您先把算术学好。



这位同学你安的是什么心啊……

合肥　吴帮伟：新增的"游戏收藏夹"里的游戏是不是年代过于久远了？

游戏收藏夹这个栏目的创办旨在通过文字简介和试玩带领大家回忆曾经的快乐和感动，可能"80后"的老玩家们会感触更深一些吧！而对于比较年轻的玩家而言，也希望你们能够通过这个栏目来了解一下老玩家当年的快乐生活，虽然过去的游戏技术远不如现在，但我们寻求快乐的方式永远不会变。

有奖回函调查

本问卷调查请自备信纸或电子邮件回复，不需复印或裁切本页面。

回函邮政地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　《游戏城寨》编辑组
邮编：730010
回函Email：chengzhaidb@163.com

1. 您是否支持本刊《游戏城寨MAX》升级为DVD ROM？
2. 您是否希望动漫栏目在《游戏城寨MAX》中复出？
3. 您希望在"特别企划"栏目中看到什么话题？
4. 写下您想和我们说的悄悄话。

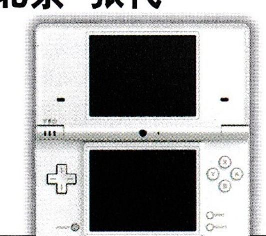


"游戏城寨寨民有奖大调查"得奖名单公布



一等奖 NDSi主机一台

北京　张代



三等奖 游戏城寨2008年新款T恤

河南　魏研
上海　周晓枫
湖南　刘立川
广东　梁锦标
大连　孙麒程
江苏　张立平
无锡　肖琦
北京　赵实骅
广西　黄璐璐
南京　秦润



www.e-gtco.com

感谢新机地次世代HDTV游戏专门店提供本期奖品。

游戏城寨2008年新款T恤　10名

"下川美娜演唱会"有奖问答环节的得奖名单揭晓了！先在此恭喜以下获奖读者，欢迎把获奖照片寄来编辑部哦^O^！

下川美娜亲笔签名专辑《Reprise》得奖者　3名

江苏　张立平
福建　林军
广东　岑雨堂

下川美娜亲笔签名levelup T-shirt 得奖者　1名

江西　余荣鑫

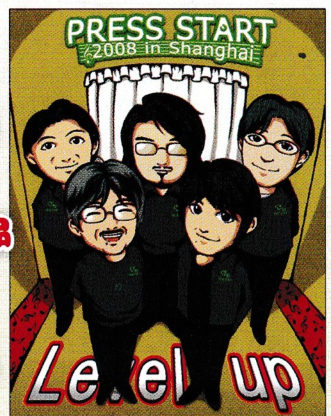


本期回函特别奖品

植松伸夫等人亲笔签名PRESS START 2008纪念海报



3名



大寨门 Editor's BLOG

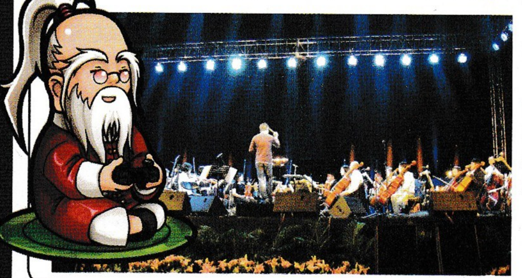
文编 白夜

Hikaru

●作为主办方媒体工作人员，我观看了PRESS START 2008的两次排练和最后的现场表演，里面有很多极为优秀的艺术家不辞辛劳追求各个细节，让我敬佩不已。虽然最终演出还是有一些小遗憾，但可以说所有人都尽到了100%的努力。十二分敬业的酒井省吾（著名编曲）和才华横溢的角田钢亮（乐队首席）给我留下最深的印象，植松老爷子反在其次了。角田钢亮在为了指挥一支他并不熟悉的中国乐团（上海歌剧院艺术团）几天里长时间坚持排练，最后10月31日，乐团从上午开始一直在练习，到最后演出结束，他已经在指挥台上站了整整一天。成功=99%的勤奋+1%的天才。

●推荐最近看的几部电影给大家：《Wall・E》（机器人瓦利）、《即日起程》、《李米的猜想》、《The Chaser》（《追击者》）、《Eye for an Eye》（《有仇必报》）。最后两个片子是韩国电影。

●《COD5》的僵尸模式非常刺激，不过局域网四人联机也只有在我们这类游戏媒体的编辑部做得到吧……



◀PRESS START 2008在上海国际体操中心的彩排。

风间仁

※如果说《使命召唤4》的故事模式和联机模式是游戏卖点的话，《使命召唤：战火世界》的这两个模式都没有超越前作的里程碑，倒是隐藏模式“德国丧尸”令人着迷。这个模式可以最多4人联机挑战，游戏目的很简单，消灭成群而来的丧尸，尽可能久地在一座封闭2层建筑中存活。目前编辑部4人局域网合作的最高战绩是20关，已经令人陷入接近崩溃的状态，据说该游戏开发小组达到的最高纪录是40关，看来还有值得研究和提高的地方。

※这个时代的生活节奏太快，人们每天就像被人用鞭子赶着似的惯性前进着，灵魂就像是附着在躯体内的附属品，无奈的任由躯壳忙忙碌碌而独自空虚。

※想必现在想写日记的人很多，但是真正写的人很少。传统的书写记录方式已然过时，向大家推荐一种电子日记本，其实就是一款免费电脑软件，使用键盘记日记不仅比手写更简单，而且还能够插入照片，电子日记还可以设置密码，不用担心自己的隐私被人发觉。当然电子日记还有不少其它功能，有兴趣的读者可以在谷歌或者百度搜索一下，一定会找得到。

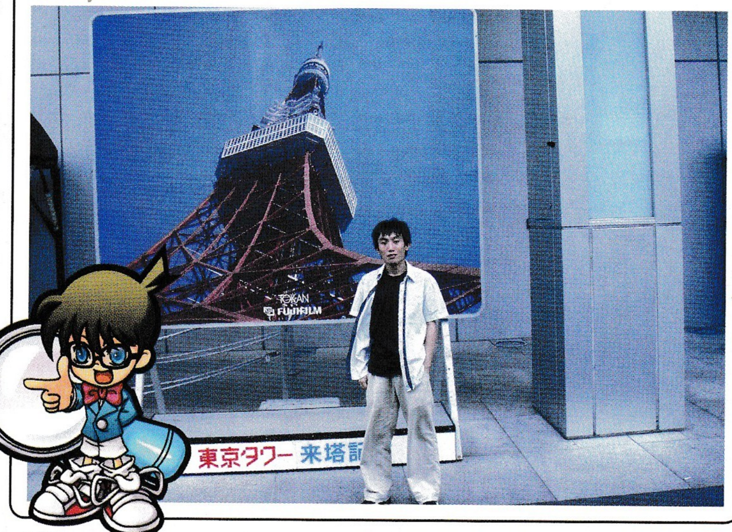


▲修窗补墙杀丧尸，其乐无穷！

六段音速

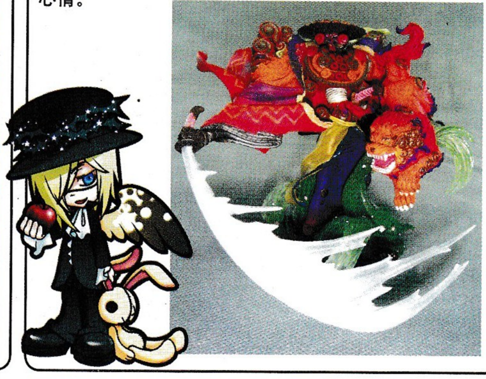
◇本月感悟1：其实已经算是上个月的感悟了，留到现在才想起动笔写出来……10月去日本时爬了趟东京塔，虽然由于行程匆忙没上到250米的特别展望台，但一个来回也长了不少见识。首先是在日本想不迷路实在难，原本以为东京塔这种高度的建筑物一眼就能看见，所以根本没打算问路，不曾想一出车站才发现已经被包围在高楼大厦中找不到北而不得不问路。其次，找谁问路也是个问题，因为无论哪里大家都是一幅匆匆忙忙赶路的样子，让你不知道该把谁叫住的好。最后我盯上了路边一位看起来步履还算平缓的大爷，询问后才得知原来东京塔就在我们旁边不远的坡道尽头，拐过一个街角就能看见，只不过是由于附近建筑物的密集程度太高而“淹没”了这座300多米的高塔。

◇本月感悟2：原本是抱着不花一分钱的决心上塔的，不料这点决心最后还是不如日本人在实践生命不息赚钱不止这一座右铭上的信念来得坚定。先是在大展望台的自动贩卖机买了东京塔开放50周年的纪念币（400–600日元/枚），接着发现也有可以和纪念币配套的金属钥匙扣配套出售（200日元），然后又看到一旁有台可以帮你在纪念币上刻名字或祝福的迷你车床（50日元/次），伸手掏兜没找到零钱正打算作罢时眼前突然蹦出了一台自动换钞/找零机……这一系列流程后不觉发现已经花了近1000块，而且这还不算我后来由于刻字时操作失误又再次重复一遍上述流程所花掉的钱。



白夜

☆平生第一次购入正品PVC模型。身为“FF饭”的白夜在动漫城看到这个《最终幻想X》的召唤兽“用心棒”时就走不动了，于是狠心花不便宜的价格买了下来。虽然在模型收藏专家六段音速那里这个不算什么，但这确实是我有生以来花最多银子买的玩具了。刚买完抱着回家时还有些犹豫要不要回去退掉，省下钱来做别的事。身边的GF大人对我说：“这个东西漂洋过海这么辗转被你买了，它命中注定就是你的东西！”于是瞬间释然并高高兴兴把它抱回了家。隔天学着别人的模样把它摆到了办公桌上，听取上期“真・猛将传”中神谷英树的建议，工作之余看一看它或者摆弄摆弄，果然放松心情。



Editor's大赛门BLOG

玛鲁斯



◀比起与植松大神合影，更让我感到珍贵的是能够和PRESS START中方工作团队这样一群为了梦想而勇敢努力的朋友们相识相交，你们都是好样的，谢谢你们！

◆尽管已经随着乐团排练听到了三遍现场版的《時の傷痕》与《盗めない宝石》，可在10月31日演出当晚还是华丽地湿了，向光田康典大神致敬，向演奏它们的艺术家们致敬（T_T）。在演出后和Gouki讨论本次PRESS START上各自最喜欢的曲子时，便聊到当年他进UCG做的第一个游戏的攻略，竟然就是《超时空之轮》（怎么也没有想到他出道的作品居然是款RPG），而在当年因为设备不足的原因，要截图的话就不能听声音，因此他游戏的全程是“无声”完成的，在全部通关后终于能够接上电视机去完整看一遍OP影像时，他才发现“这个游戏只要看到OP，听到音乐就行了，根本不用玩嘛（丝毫没有贬低本作的意思）！”希望明年还能有PRESS START，并且能够见到光田神！

◆在这里要对10月31日那天联系不到我的所有好朋友们道个歉，那天一直在后台工作，实在是没有时间与大家见面相聚，真的非常遗憾，以后我们有机会再见。

◆白七爷说过“人这一辈子，做自己愿意做的事，还做成了，就没白活”，每做成一件自己愿意做的事，那就是实现梦想，那就是成功。祝愿我们大家早日都实现自己的梦想，之后再坐在一起，共同分享成功的喜悦。

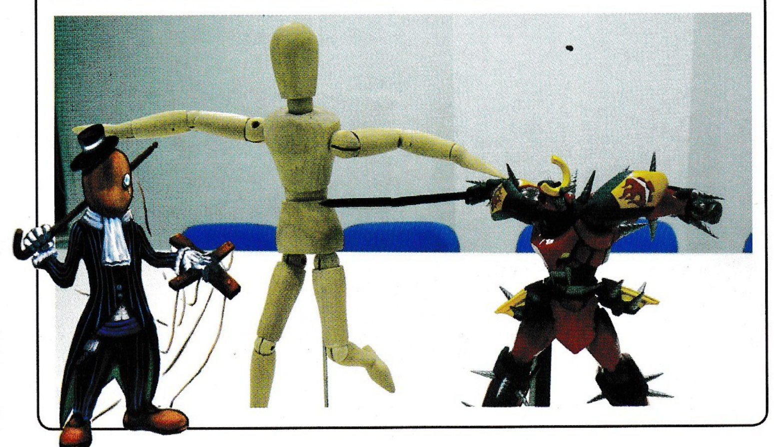
草枫绫

◆去了一趟办证中心申请港澳通行证，早上8点去拿的排队号居然已经是301号，整整就排了一个上午，最后我选择了3个月两次的签注方式，似乎3个月后又要再去一趟……之后去游戏店买了一张X360的《辐射3》回到家中，才发现同房某人已经拿着我的爱机快要通关，心想：亏大了！

◆重新拿起富野大师的高达0079回味一番：1979年的主题曲有着“盖塔”系的风格，但不同的是高达这“关键字”却延续至今，相信在《高达00》之后，会有更多、更多的高达关键字……说起高达，近期参加了《高达Online》国服的内测，比当年上韩服要流畅不少。驾驶自己喜欢的机体横扫对手感觉有点飘飘然，尤其驾驶大扎姆用脚踩吉姆的时候，很有动画里多兹鲁·扎比的霸气>_<

◆神舟优雅Q120C笔记本很是吸引，曾让我几番挣扎：超便携的设计、史上最低的本本价格，如果不是之前已经购入现役的Gateway，绝对是我移动码字的必然之选……

◆“钱不是万能，没钱就万万不能”几个字虽然从没在课堂上出现，却成为当今无数人的“金科玉律”。然而每当看见电视新闻一些拾金不昧的感人新闻，知道当今城市间还能看到如此直梗单纯的百姓观时，不禁感触起来……

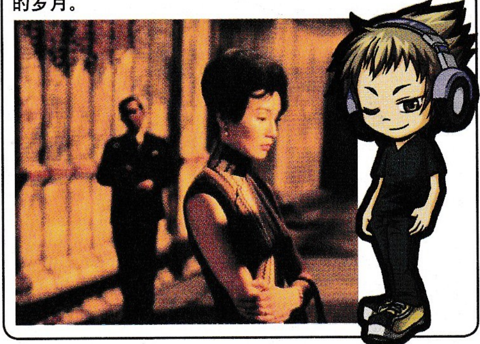


尼亚

■最近游戏太多，玩不过来。太多好游戏同时发售的结果是审美疲劳。

■在《辐射3》中看到成为废土的华盛顿地区，站在华盛顿纪念碑上看脚下的废败景色，太美了。

■隔了很久，又看了一遍《花样年华》，看过的次数已经记不清楚，只是每次都有新的触动。整个影片都是平淡的台词、接近静止的画面、重复诉说着的故事，细微之处每一个词，每一个动作都让人感动。“是我……如果有多一张船票……你会不会跟我一起走？”“从前有一些人，心里有了秘密又不想让别人知道，就跑到山上，找一棵树，在树上挖一个洞，把秘密全说进去，再用泥巴把洞封上……”起于花样年华，结于2046。“那些消逝了的岁月，仿佛隔着一块积着灰尘的玻璃，看得到，抓不着。他一直在怀念着过去的一切；如果他能冲破那块积着灰尘的玻璃，他会走回早已消逝的岁月。”



光年

·每年的11月都是一个游戏大作的高潮，今年更是阵容强大。最感兴趣的《机车风暴 寂静峡谷》终于有了港版。在单机模式里磨练一番之后，立刻跑到网上求战。尽管这游戏发售不久，显然有不少已经颇有研究的高手，目前网战的最好成绩也只是单场第二名，看来还得苦练啊。

·本期在杂志的《电影空间》里推荐了一部《死亡飞车》。老实说这部电影的剧情经不住推敲，但是优势在于游戏味道十足，它的导演就是之前执导《生化危机》电影版的保罗·安德森。电影的一开头你就可以欣赏到一幕赛车爆成一团火球飞过终点的好戏，简直和《机车风暴》如出一辙。剧情里甚至有压过什么标志就能开启什么功能的标准游戏式设计。推荐游戏迷观赏。

·本来还准备这次截完稿再去游一次泳，谁知这两天气温骤降，真有点冬天的感觉了。到底要不要去冬泳呢？



▲看看这些被改装的荷枪实弹的赛车，你就能猜到《死亡飞车》的火爆程度。

小编在行动

深圳UCG小编次世代见面交流活动



■先来张最终集体合影。本次聚会来了近百人，由于聚会场地在2楼，所以大家只能沿着梯子拍照。对不起了，楼上的兄弟姐妹们。

2008年11月2日对于我个人来说，对于“天下聚会”活动来说都是个值得被记住的日子。因为就在这天，我、纱迦和火云走出了编辑部，带着我们准备好的次世代主机、众多大作的试玩Demo，一堆2008 TGS奖品和一份诚挚的“读者问卷调查表”兴高采烈的参加了“天下聚会之深圳UCG小编次世代见面交流活动”。通过这次聚会，我们希望为各位玩家带来我们对游戏的体验，并且能够在现场倾听玩家对于UCG的各种意见和建议。让我们感动的是，众多热情的读者主动和我说长道短，主动向我们提出了他们对《游戏机实用技术》的看法，虽然有些批评非常尖锐，但确实是一针见血，让我们受益匪浅。

在深圳聚会负责人辛勤的付出为这次聚会带来很多精彩的节目，比如卡拉OK演唱，现场游戏问答，次世代大作试玩，掌机联机比赛，以及PS3版《PES2009》比赛等等。

天下聚会

levelup.cn

感谢黑角公司为当天聚会比赛提供了大量奖品。

整场聚会从早上10点半正式开始，直到晚上6点才圆满结束。据统计，这次有100多位玩家来到了聚会现场。本次“天下聚会”场地由“零时一刻”TVgame休息主题餐厅提供。由于场内提供数十台高清电视，以及多台次世代主机，才使得到场的所有玩家都有机会玩到自己心仪的次世代游戏。最后还要感谢黑角公司为本次聚会提供了大量的奖品。

本次天下聚会——UCG小编次世代见面交流活动仅仅是我们展开的第一步行动，日后我们会开展更多、更丰富的聚会内容，“天下聚会”必将成为UCG与广大读者无阻碍沟通的一座桥梁。

天下聚会，下一站来到在你身边。

聚会问答环节





◀大家都非常踊跃，结果是越靠越近……

◀哈哈，献丑了！纱迦负责提问，我负责Show奖品，现在我手中拿着的是高达online的礼品扇子。

▶纱迦为各位玩家讲解PS3官方电子杂志，并且演示最新游戏Demo，其中包括《镜之边缘》、《小小大星球》、《机车风暴2》等等。





◀本次聚会场地比较舒适，家用机，掌机全部涵盖了，大家都可以尽兴娱乐和交流。

▶聚会现场入口，一进门就能看见大批玩家。

表演项目



◀漂亮女仆已经成为“天下聚会”的长期客人出现在各地聚会现场。

▼我们还有萝莉卡拉OK呢。



零时一刻 TEA HOUSE

特别感谢

“零时一刻”TVgame休息主题餐厅

地址：深圳市罗湖区新园路1号深圳戏院中海商城二层

聚会特别花絮



◀这是我们的午餐，寿司便当与牛肉饭便当，任你挑选！

▶所有到场的玩家都能获得数张TGS Show Girl照片。



▼深圳聚会负责人之一的このみ控表现欲极其强烈，他在现场又高歌一曲，迎来大家热烈的掌声和哄堂大笑。



▶答对问题有好礼，打错了就请你吃寿司+一大坨芥末吧。





◀感谢黑角公司为当天聚会比赛提供了大量奖品。

游戏城寨

天下玩友是一家

游戏·网络·音乐互动志

[休闲BAR]

娱乐聚焦：NBA游戏面孔2009

[真·猛将传]

史诗缔造者——Cliffy B

[城寨小百科]

洛城十四年——十四个关键词回顾E3发展之路

[参与ID]

=EXAM=
×○□△
♂小恶魔♂
0987
356285883
3る9ら
AC米男
chris_zley
Crazy
czk11
czk332211
Darkbaby
darkwave
FullMoon555
gaoyuan0816
GasCat
genesisx
ghsyterry
hect
Hikaru
hopy
Hoshino
hui19872
jackeyh
kissyougoodbye
l337er1024er
lanxingx
lmy8737
maik
qiulun
QMF
Raphiol_Lee
rock破岚
samhelter
sarangheyo
sofia05
solomon_grandy
waerhala
wry1988520
wujing591
xiechenaiqi
ybwyxy
yx1985121317
zero013
zery
阿琉弥
阿修罗
艾克塞琳
白、画
白野威
宝贝企鹅
曹纲
草摩觋
大晶
大宇宙の岚
高达人
格兰霍特团长
海门
海丝特
黑翼天使X
话不投机死不休
环崎魅音
幻の回天
嫁人也不告诉我一声
李珍珠
绫波セナ
琉库
龙巨侠万岁万万岁
某A的残念
骑乘位是不允许的
千颜姬
若鹏
史昂
死了真好
颂下酷带子
所爱不得
上御门郁子
娃娃和娃娃
王婆
旺达的眼泪
我是戳锅漏
无双
星空守望者
星之继承
凶鸟
雪猪
一刀
永恒的爱
诱饵
宇智波菜
真无双の乱舞

神原由衣

美优馆

beauty show



ISBN 978-7-89476-059-3

本手册随光盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-059-3

游戏城寨光盘定价：9.80元（1CD+1手册）